



# The Influence of Games and Intelligences to Ability in Mathematics for TK-B's Children

Muhyatul Huliyah

Received: 29 1 2017 / Accepted: 20 4 2017 / Published online: 13 6 2017

© 2017 Association of Indonesian Islamic Kindergarten Teachers Education Study Program

**Abstract** *This article reported the result of research for the influence of games and intelligences to ability in mathematics for TK-B's children. The research was held in TK/RA Daarul Muqimien of Buaranjati village, Sukadiri subdistrict, Tangerang regency. The amount of sample are 40 TK-B's children. The method used was experimental with 2x2 factorial design. The results of this research are: (1) there was non significant difference to ability in mathematics for TK-B's children who given by Monopoly game and TK-B's children who given by Snakes-Ladders game; (2) there was non significant difference to ability in mathematics for TK-B's children with high intelligence who given by monopoly game and Snakes-Ladders game; (3) ability in mathematics for TK-B's children with low intelligence who given by Monopoly game lower than children who given by Snakes-Ladders game; (4) there was significant influence of interaction between games and intelligence to ability in mathematics for TK-B's children. Both monopoly game and Snakes-Ladders game could improve the ability in mathematics for TK-B's children.*

**Keywords:** games, intelligences, TK-B's children, mathematics ability

**Abstrak** Artikel ini memaparkan hasil penelitian tentang pengaruh permainan game dan inteligensi terhadap kemampuan matematika anak TK-B. Adapun penelitian yang dilakukan merupakan studi eksperimen domain faktorial 2x2 di TK/RA Daarul Muqimien Desa Buaranjati, Kecamatan Sukadiri, Kabupaten Tangerang. Jumlah sampel sebanyak 40 anak TK-B. Hasil penelitian adalah sebagai berikut: (1) Tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan matematika anak TK-B yang diberikan permainan game monopoli dan anak yang diberikan permainan game ular tangga. (2) Bagi anak yang memiliki inteligensi tinggi, kemampuan matematika anak TK-B antara anak yang diberikan permainan game monopoli tidak berbeda nyata dengan anak yang diberikan permainan game ular tangga. (3) Bagi anak yang memiliki inteligensi rendah, kemampuan matematika anak TK-B antara anak yang diberikan permainan game monopoli lebih rendah daripada anak yang diberikan permainan game ular tangga. (4) Terdapat pengaruh interaksi yang signifikan antara permainan game monopoli dan game ular tangga serta inteligensi terhadap kemampuan matematika anak TK-B. Permainan game monopoli dan ular tangga dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan matematika anak TK-B.

**Kata kunci:** game, inteligensi, anak TK-B, kemampuan matematika

## Pendahuluan

Matematika dapat ditemukan dalam kehidupan sehari-hari dan dijadikan sebagai salah satu mata pelajaran wajib serta sudah mulai diperkenalkan di Taman Kanak-kanak. Matematika bukan hanya berhitung, tetapi berhitung pasti matematika, karena berhitung bagian dari matematika. Matematika (mungkin) tidak mudah, karenanya sering ditakuti anak-anak. Matematika dianggap pelajaran yang menakutkan, membosankan dan tidak terlalu berguna dalam kehidupan sehari-hari. Ketakutan itu muncul diduga karena anak sudah diprakondisikan oleh orangtua bahkan lingkungan. Padahal manfaat matematika tak sebanding dengan predikat atau stigma buruknya. Mempelajari matematika dapat mengembangkan kemampuan berpikir analitis, daya ingat, rasio dan logika. Matematika juga dapat menyeimbangkan kemampuan kedua belahan otak. Otak kiri yang mengatur berpikir analitis, logis, dan penyimpanan ingatan, harus bersinergi dengan otak kanan yang mengatur berpikir imajinatif, kreatif dan holistik (Ellys, 2006: 166).

Pembelajaran matematika di sekolah masih banyak didominasi oleh guru. Penggunaan metode, sarana pembelajaran masih bersifat konvensional sehingga anak tidak aktif, keterampilan berproses anak kurang, akibatnya hasil belajar rendah. Dalam proses pembelajaran, anak kurang didorong mengembangkan kemampuan berpikir. Proses pembelajaran di dalam kelas diarahkan kepada kemampuan anak untuk menghafal informasi, otak anak dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diingatnya itu untuk menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari (Sanjaya: 2008). Akibatnya ketika anak didik kita lulus dari sekolah, mereka pintar secara teoretis, tetapi mereka miskin aplikasi. Pembelajaran matematika lebih menekankan hafalan daripada pengertian, menekankan bagaimana sesuatu itu dihitung bukan mengapa sesuatu itu dihitungnya demikian, lebih mengutamakan kepada melatih otak bukan kegunaan, bahasa/istilah dan simbol yang digunakan tidak jelas, urutan operasi harus diterima tanpa alasan, dan lain sebagainya.

Pembelajaran pada anak usia dini harus sesuai dengan paradigma proses pembelajaran anak usia dini, yaitu belajar sambil bermain. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 23 tahun 2002 tentang perlindungan anak, pasal 11 menyatakan: *"Setiap anak berhak untuk istirahat dan memanfaatkan waktu luang, bergaul dengan teman sebaya, bermain, berekreasi, dan berkreasi sesuai dengan minat, bakat, dan tingkat kecerdasan demi pengembangan diri."* Isi sebagian UU tersebut jelas menjamin setiap anak untuk memiliki hak penuh dalam menentukan jenis mainan atau permainan yang mereka senangi. Namun kebanyakan orang tua (secara tak sengaja) bahkan mendorong anak memilih permainan yang tidak menunjang proses tumbuh kembangnya (Ellys: 2006). Antara lain dengan membelikan mainan yang praktis dan tidak merangsang kreativitas atau memberikan permainan yang bersifat soliter, yang memenjarakan di rumah, sehingga kehilangan kesempatan melatih fisik mengasah emosi di lingkungan yang tepat. Bermain selain dapat mengembangkan potensi anak juga memudahkan guru dalam upaya pencapaian pembelajaran.

Ruang lingkup penelitian dibatasi pada pengaruh permainan monopoli dan ular tangga serta inteligensi terhadap kemampuan bilangan, penjumlahan dan pengurangan anak TK-B di Taman Kanak-Kanak Islam/Raudhatul Athfal (RA) Daarul Muqimien, desa Buaranjati, kecamatan Sukadiri, kabupaten Tangerang. Dengan penelitian ini, diharapkan dapat digali manfaat permainan monopoli dan ular tangga sehingga diperoleh suatu cara yang mampu mengajarkan berhitung pada anak. Harapannya adalah agar pembelajaran matematika tidak monoton, tidak menakutkan, dan lebih aplikatif, serta dapat memberikan pemahaman yang objektif tentang peningkatan kemampuan matematika anak TK-B melalui permainan monopoli

dan ular tangga. Manfaat teoretisnya adalah memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam pembelajaran matematika untuk pokok bahasan bilangan, penjumlahan, dan pengurangan anak TK-B.

### Hakikat Kemampuan Matematika Anak TK-B

Kemampuan sebagai hasil belajar (*learning outcome*) terbagi atas lima kategori, yaitu: (1) kemahiran intelektual (*intellectual skills*), (2) Informasi verbal (*verbal information*), (3) Strategi kognitif (*cognitive strategies*), (4) Keterampilan motorik (*motor skills*), dan (5) Sikap (*attitudes*) (Gagne & Briggs: 1999). Pendapat lain diungkapkan Greenberg & Baron (1995) bahwa kemampuan merupakan kapasitas mental dan fisik untuk mengerjakan berbagai tugas. Seseorang melakukan tugas dengan kemampuan yang ia miliki. Dengan kapasitas mental yang berupa intelektual ia dapat menyusun kerangka berpikir dalam menyelesaikan tugas yang kemudian ia lakukan dengan fisik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan merupakan perilaku rasional, kekuatan dan kecakapan sebagai hasil pengalamannya dalam kegiatan belajar yang kemudian dilakukan secara fisik.

National Council of Teachers of Mathematics (NCTM) mendiskripsikan prinsip dasar dan standar untuk matematika pada level *grade* yang berbeda. Untuk Taman Kanak-kanak sampai dengan *Grade 2* anak-anak sudah memiliki pemahaman substansial terhadap angka-angka sebelum mereka masuk ke *grade* satu. Selanjutnya NCTM (2000), memberikan standar pembelajaran matematika untuk *grade* ini mencakup lima standar isi dan lima standar proses.

Tabel 1.

Standar isi dan standar proses pembelajaran matematika grade 2  
(National Council of Teachers of Mathematics: 2000)

| Standar Isi   | Standar Proses                   |
|---|----------------------------------|
| 1. Penomoran dan operasi  | 1. Pemecahan masalah             |
| 2. Geometri dan pengertian ruang                                    | 2. Sebab dan bukti               |
| 3. Pengukuran   | 3. Komunikasi                    |
| 4. Pola, fungsi, aljabar  | 4. Koneksi                       |
| 5. Analisis data, statistik, dan kemungkinan ( <i>probability</i> ) | 5. Representatif (menggambarkan) |

Ada lima kemampuan matematika yang harus ada dalam program pembelajaran matematika pada pendidikan anak usia dini yaitu: kemampuan berhitung, memahami perbandingan, menguasai perspektif terhadap bentuk, menetapkan konsep waktu, dan berkembangnya kemampuan tentang pengukuran (Santrock: 2007). Pendapat lain disampaikan Suyanto (2005) yang menyatakan bahwa secara umum konsep matematika untuk anak usia dini meliputi: (1) memilih, membandingkan, dan mengurutkan misalnya berdasarkan ukuran dari yang terpendek sampai yang terpanjang; (2) klasifikasi, yaitu mengelompokkan benda-benda ke dalam beberapa kelompok, misalnya berdasarkan bentuknya; (3) menghitung, yaitu menghubungkan antara benda dengan konsep bilangan; (4) angka, sebagai simbol kuantitas; (5) pengukuran, mengukur suatu benda dengan berbagai cara dimulai dari ukuran non-standar menuju ukuran standar; (6) geometri, mengenal bentuk, luas, volume dan area; (7) membuat

grafik, dengan cara mengenalkan sumbu datar (x) dan tegak (y); (8) membentuk pola; dan (9) *problem solving*, yaitu kemampuan memecahkan masalah sederhana yang melibatkan bilangan dan operasi bilangan.

Berdasarkan berbagai definisi di atas, dalam artikel ini kemampuan berhitung didefinisikan sebagai perilaku rasional dan kecakapan yang dimiliki individu dalam berhitung menyangkut konsep bilangan dan hitung-hitungan meliputi penjumlahan dan pengurangan, sebagai hasil pengalamannya dalam kegiatan belajar. Kegiatan belajar dilakukan dengan cara eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan permainan ular tangga.

### **Hakikat Permainan Monopoli dan Ular Tangga**

Ada beberapa kriteria yang digunakan oleh banyak pengamat dalam mendefinisikan permainan (Mansur: 2005). Pertama, permainan merupakan sesuatu yang menggembirakan dan menyenangkan. Kedua, permainan tidak mempunyai tujuan ekstrinsik, motivasi anak subjektif dan tidak mempunyai tujuan praktis. Ketiga, permainan merupakan hal yang spontan dan sukarela, dipilih secara bebas oleh pemain. Keempat, permainan mencakup keterlibatan aktif dari pemain. Adapun yang di maksud games adalah kegiatan-kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kenikmatan yang melibatkan aturan dan seringkali kompetisi dengan satu atau lebih orang. Menurut Bettelheim dalam Suryadi (2007), kegiatan ini ditandai oleh aturan dan persyaratan yang disetujui bersama dan ditentukan dari luar untuk menggunakan kegiatan dalam tindakan yang bertujuan.

Pendapat lain di sampaikan oleh Bettelheirn dalam Tedjasaputra (2001) yang mengemukakan bahwa permainan adalah kegiatan yang ditandai aturan serta persyaratan-persyaratan yang disetujui bersama dan ditentukan dari luar untuk melakukan kegiatan dalam tindakan yang bertujuan. Aturan maupun persyaratan yang dibuat berdasarkan kesepakatan bersama. Dengan demikian permainan adalah aktivitas yang menyenangkan, tanpa paksaan, semata-mata untuk aktivitas sendiri, bukan untuk memperoleh sesuatu yang dihasilkan dari aktivitas itu. Kaitannya dengan pembelajaran penjumlahan dan pengurangan, permainan harus melibatkan aktivitas kognitif dari tingkat sederhana ke tingkat yang lebih kompleks, seperti menyebutkan angka, menjumlahkan, terus bertahap hingga pengurangan dan lain-lain.

Menurut Sudono *et al* (2007), sejak usia tiga tahun, minat anak terhadap angka umumnya sangat besar. Pada masa anak dalam tahap pra operasional konkrit, pemahaman atau pengertian diperoleh anak dengan bereksplorasi menghitung segala macam benda yang dapat dihitung. Seiring dengan bertambahnya usia dan perkembangan pemahamannya anak mulai memvisualisasikan berbagai konsep, seperti minatnya untuk menulis sendiri tanpa paksaan berupa lambang bilangan, bentuk-bentuk dan lainnya. Kegiatan ini akan lebih menarik dilakukan melalui permainan dengan prinsip-prinsip permainan matematika sebagai berikut.

1. Permainan matematika diberikan secara bertahap diawali dengan eksplorasi menghitung benda-benda atau pengamatan terhadap benda-benda atau pengamatan terhadap alam sekitar terhadap pengalaman peristiwa konkrit yang dialami.
2. Pengetahuan dan keterampilan yang diberikan secara bertahap menurut tingkat kesukarannya, yaitu dari konkrit ke abstrak, mudah ke sukar, sederhana ke yang lebih kompleks.
3. Permainan matematika akan berhasil jika anak-anak dilibatkan atau diberi kesempatan dan dirangsang untuk menyelesaikan masalah-masalahnya sendiri.

4. Permainan matematika membutuhkan suasana menyenangkan dan memberikan rasa aman serta kebebasan pada anak. Untuk itu diperlukan alat peraga/media yang sesuai dengan tujuan menyenangkan, menantang, bervariasi, mudah digunakan, dan tidak membahayakan.
5. Bahasa yang digunakan di dalam permainan matematika seyogyanya menggunakan bahasa sederhana dan jika memungkinkan mengambil contoh yang terdapat di lingkungan sekitar anak.
6. Tidak semua anak mengalami perkembangan yang sama. Untuk itu, permainan matematika seharusnya diberikan tidak secara klasikal dan anak-anak dapat dikelompokkan sesuai dengan tahapan penguasaan berhitungnya yaitu tahap konsep, transisi, dan lambang.
7. Evaluasi terhadap kemampuan anak dalam permainan matematika haruslah secara keseluruhan mulai dari awal sampai akhir kegiatan termasuk proses dan tidak hanya menekankan pada hasil produk.

Adapun permainan yang dimaksud dalam artikel ini adalah kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan kenikmatan yang dilakukan oleh dua atau lebih yang memiliki peraturan tertentu yang disepakati bersama para pemain dan bersifat kompetisi. Permainan yang digunakan adalah monopoli dan ular tangga.

Game monopoli adalah salah satu permainan papan yang paling terkenal di dunia. Dalam permainan ini, pemain berlomba untuk mengumpulkan kekayaan melalui pelaksanaan sistem ekonomi mainan yang melibatkan pembelian, penyewaan dan pertukaran tanah dengan menggunakan uang mainan. Pemain mengambil giliran untuk melemparkan dadu dan bergerak di sekeliling papan permainan mengikuti bilangan yang diperoleh dengan lemparan dadu tadi.

Tujuan game monopoli adalah untuk menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang sederhana. Setiap pemain melemparkan dadu secara bergiliran untuk memindahkan bidaknya, dan apabila ia mendarat di petak yang belum dimiliki oleh pemain lain, ia dapat membeli petak itu sesuai harga yang tertera. Bila petak itu sudah dibeli pemain lain, ia harus membayar pemain itu uang sewa yang jumlahnya juga sudah ditetapkan. Ringkasnya, para pemain dengan uang mainan yang sebelumnya telah dibagi rata sesama pemain dapat membeli dan menyewakan properti, membayar biaya perawatan dan menghindari “penjara” ketika mereka berpindah pada papan permainan.

Peralatan yang dibutuhkan untuk memainkan game monopoli yaitu :

1. Bidak-bidak untuk mewakili pemain. Disediakan 10 bidak yaitu topi, setrika, anjing, kapal perang, mobil, gerobak, gelas, meriam, kuda dan sepatu.
2. Dua buah dadu bersisi enam.
3. Kartu hak milik untuk setiap properti. Kartu ini diberikan kepada pemain yang membeli properti itu. Di atas kartu tertera harga properti, harga sewa, harga gadai, harga rumah dan hotel.
4. Uang-uangan game monopoli (Gambar 1).
5. Papan permainan dengan petak-petak (Gambar 2)
  - a. 22 tempat, dibagi menjadi delapan kelompok berwarna dengan masing-masing dua atau tiga tempat. Seorang pemain harus menguasai satu kelompok warna sebelum ia boleh membeli rumah atau hotel.
  - b. Empat stasiun kereta. Pemain memperoleh sewa lebih tinggi bila ia memiliki lebih dari satu stasiun. Tetapi di atas stasiun tidak boleh dibangun rumah atau hotel.

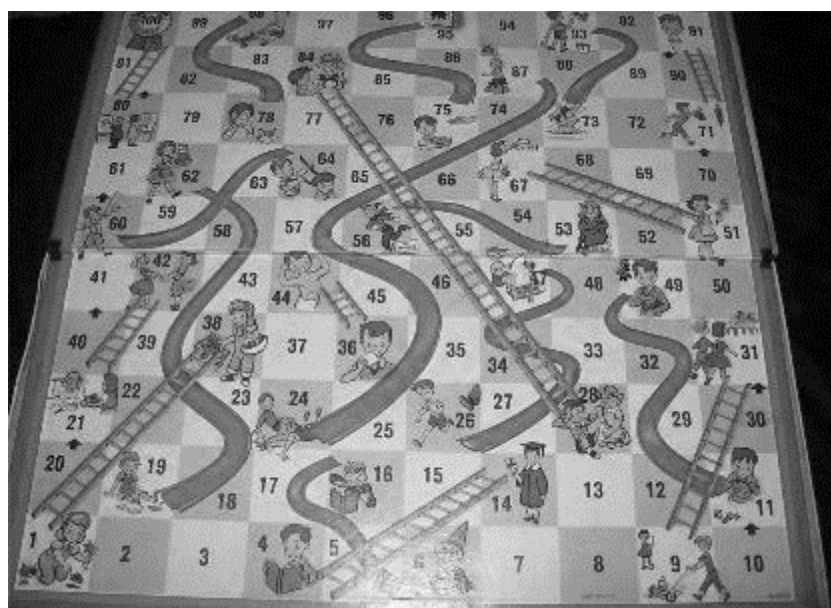


Emosional/sosial, kemampuan merasakan dan menjalin hubungan interpersonal. (5) Visual, kemampuan mata menangkap bentuk dan warna obyek (Internet, Elliott Avedon Museum dan Arsip dari Game University of Waterloo University of Waterloo 200 University Avenue West 200 University Avenue Barat Waterloo, Ontario, Canada N2L 3G1 Waterloo, Ontario, Kanada). Adapun cara memainkan game ular tangga yaitu :

1. Siapkan papan permainan (Gambar 3), bidak dan dadu.
2. Pilih bidak yang diinginkan untuk masing-masing pemain (2-4 anak).
3. Pemain yang mendapat giliran pertama adalah pemain yang mendapat angka dadu paling besar. Pemain berikutnya sesuai dengan urutan angka dadu yang diperoleh.
4. Mulailah permainan dengan cara melempar dadu dan melangkahlah sesuai dengan angka dadu yang diperoleh, secara bergantian.
5. Apabila berhenti di kotak yang ada tangganya, maka pemain dapat naik ke kotak sampai di ujung tangga. Namun apabila pemain berhenti di kotak yang ada ularnya maka dia harus turun sampai kotak di ekor ular.
6. Pemenangnya adalah pemain yang sampai di kotak finish paling awal.

Gambar 3.

Contoh Bentuk Papan Permainan Ular Tangga



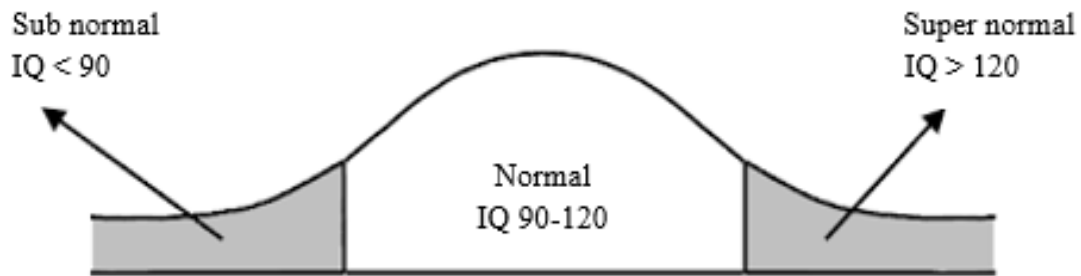
### Tes Inteligensi

Tes inteligensi pada penelitian ini dilakukan oleh psikolog dengan menggunakan Standar Binet. Menurut Santoso (2004), ukuran tingkat inteligensi (*Intelligence Quotient*) digolongkan menjadi sembilan, yaitu:

- Di atas 140 : luar biasa, *genius*  
120 - 139 : cerdas sekali, *very superior*  
110 - 119 : cerdas, *superior*  
90 - 109 : sedang, *Average*  
80 - 89 : bodoh, *Dull Average*

70 – 79 : anak pada batas, *Border Line*  
 50 – 69 : debil, *Moron*  
 30 – 49 : ambisil, *Embicile*  
 Di bawah 30 : idiot

Gambar 4.  
Kurva Nilai Inteligensi



### Metode dan Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Penelitian ini berupaya menjelaskan kemampuan matematika anak TK-B. Dengan variabel terikat kemampuan matematika anak TK-B pokok bahasan bilangan, penjumlahan, dan pengurangan, variabel bebas permainan game menggunakan monopoli dan ular tangga, dan variabel atribut inteligensi.

Desain penelitian eksperimen ini menggunakan desain faktorial 2x2 dengan matriks rancangan eksperimen ini yang diadaptasi dari Ary, *et al* (2004 : 389) dan Suryabrata (1997 : 50-52) sebagaimana diperlihatkan pada Tabel 2.

Tabel 2.  
Desain Penelitian

| Permainan Game (A)       | Game Monopoli (A <sub>1</sub> ) | Game Ular Tangga (A <sub>2</sub> ) |
|--------------------------|---------------------------------|------------------------------------|
| Inteligensi (B)          |                                 |                                    |
| Tinggi (B <sub>1</sub> ) | A <sub>1</sub> B <sub>1</sub>   | A <sub>2</sub> B <sub>1</sub>      |
| Rendah (B <sub>2</sub> ) | A <sub>1</sub> B <sub>2</sub>   | A <sub>2</sub> B <sub>2</sub>      |

Keterangan:

- A<sub>1</sub> = Kelompok anak yang diberikan permainan game monopoli sebagai kelas eksperimen
- A<sub>2</sub> = Kelompok anak yang diberikan permainan game ular tangga sebagai kelas kontrol
- B<sub>1</sub> = Kelompok anak inteligensi tinggi
- B<sub>2</sub> = Kelompok anak inteligensi rendah
- A<sub>1</sub>B<sub>1</sub> = Kelompok anak yang diberikan perlakuan permainan game monopoli dan tingkat inteligensi tinggi
- A<sub>1</sub>B<sub>2</sub> = Kelompok anak yang diberikan perlakuan permainan game monopoli dan tingkat inteligensi rendah

$A_2B_1$  = Kelompok anak yang diberikan perlakuan permainan game ular tangga dan tingkat inteligensi tinggi.

$A_2B_2$  = Kelompok anak yang diberikan perlakuan permainan game ular tangga dan tingkat inteligensi rendah.

Tabel 3.

Komposisi Subjek Penelitian menurut Jenis Perlakuan

| Permainan Game (A) | Game Monopoli ( $A_1$ ) | Game Ular Tangga ( $A_2$ ) |
|--------------------|-------------------------|----------------------------|
| Inteligensi (B)    |                         |                            |
| Tinggi ( $B_1$ )   | 10                      | 10                         |
| Rendah ( $B_2$ )   | 10                      | 10                         |
| Rerata             | 20                      | 20                         |

Keterangan:

$A_1$  = Kelompok anak yang diberikan permainan game monopoli sebagai kelas eksperimen.

$A_2$  = Kelompok anak yang diberikan permainan game ular tangga sebagai kelas kontrol.

$B_1$  = Inteligensi tinggi

$B_2$  = Inteligensi rendah

### Teknik Pengumpulan Data

Variabel dalam penelitian ini dibedakan atas variabel bebas, variabel atribut, dan variabel terikat. Variabel bebas pada penelitian ini yaitu permainan game monopoli dan ular tangga, adapun variabel atributnya adalah inteligensi anak TK-B yang tinggi dan rendah, sedangkan variabel terikatnya yaitu kemampuan matematika anak TK-B untuk pokok bahasan bilangan, penjumlahan, dan pengurangan. Perlakuan (*treatment*) dalam penelitian ini terdiri dari tiga aspek yaitu: (1) materi pembelajaran, (2) strategi pembelajaran dan (3) pelaksanaan perlakuan.

Pelaksanaan perlakuan yang diberikan kepada anak secara rinci dapat digambarkan sebagai berikut:

1. pada pertemuan pertama dan kedua anak diberikan materi pembelajaran dengan menggunakan metode, media dan sumber pembelajaran yang sama untuk kedua kelompok
2. pertemuan ketiga dan keempat lanjutan pembelajaran dengan metode, media dan sumber pembelajaran yang sama
3. pertemuan kelima, kedua kelompok diberi perlakuan yang berbeda yaitu kelompok eksperimen diberikan permainan game monopoli dan kelompok kontrol diberikan permainan game ular tangga
4. pertemuan keenam dan selanjutnya kedua kelompok diberikan perlakuan yang berbeda. Kelompok eksperimen diberikan permainan game monopoli dan kelompok kontrol diberikan permainan game ular tangga.

### Instrumen Penelitian

Instrumen dalam penelitian ini adalah mengumpulkan data tentang kemampuan matematika pokok bahasan bilangan, penjumlahan, dan pengurangan dan data inteligensi anak TK-B.

1. untuk memperoleh data tentang inteligensi peneliti dibantu tenaga ahli yang berkompeten dan sudah mempunyai kewenangan dalam bidang pengukuran tes psikologi. Data tentang inteligensi anak akan diperoleh melalui pengukuran yang menggunakan tes objektif yang dirancang khusus dalam penelitian ini.
2. untuk memperoleh data tentang kemampuan matematika anak TK-B pokok bahasan bilangan, penjumlahan, dan pengurangan digunakan instrumen tes tertulis dalam bentuk uraian dan alternatif jawaban. Instrumen tentang kemampuan matematika disusun oleh peneliti sebanyak 26 butir. Penyebaran butir didasarkan pada dimensi: bilangan, penjumlahan, dan pengurangan yang disintesis dari para ahli dan proporsi materi yang ada pada kurikulum 2006 untuk TK-B khusus pokok bahasan bilangan, penjumlahan, dan pengurangan. Cara pemberian skor pada jawaban anak adalah dengan skala Likert, yaitu memberi skor satu pada jawaban yang benar dan mendapatkan skor nol jika jawaban salah.

Uji coba kesahihan instrumen dilakukan kepada 20 responden di luar sampel yaitu di TK/RA Mathlaul Anwar yang memiliki kemiripan karakteristik karena sama-sama berada di bawah naungan Departemen Agama (Depag) dan masih berada dalam satu wilayah yang sama dengan TK/RA Daarul Muqimien. Kalibrasi yang dilakukan pada instrumen kemampuan matematika anak TK-B adalah penganalisisan butir, meliputi validasi dan reliabilitas. Penelitian ini menggunakan dua kriteria untuk menentukan kevalidan sebuah instrumen yaitu melalui pendekatan validitas isi dan pendekatan validitas konstruk. Validitas isi instrumen dilakukan berdasarkan indikator-indikator yang telah dikemukakan pada definisi konseptual. Sedangkan validitas konstruk dilakukan dengan pendekatan statistik dengan teknik Korelasi Point Biserial. Reliabilitas instrumen pada prinsipnya adalah untuk menguji tingkat keajegan instrumen jika dipakai berkali-kali. Reliabilitas instrumen diuji dengan rumus KR.20 (Kuder Richardson).

### Analisis Data

Sebelum melakukan analisis data, dilakukan uji prasyarat dengan uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini uji normalitas sampel menggunakan rumus Chi kuadrat. Pengujian hipotesis menggunakan uji ANOVA analisis varian, dengan ringkasan ANOVA homogenitas dilakukan dengan menggunakan rumus dua varians.

### Hipotesis Statistik

Hipotesis statistik yang diuji dalam penelitian ini adalah :

|             |  |
|-------------|--|
| Hipotesis 1 | $H_0 : \mu A_1 = \mu A_2$<br>$H_1 : \mu A_1 > \mu A_2$                 |
| Hipotesis 2 | $H_0 : \mu A_1 B_1 = \mu A_2 B_1$<br>$H_1 : \mu A_1 B_1 > \mu A_2 B_1$ |
| Hipotesis 3 | $H_0 : \mu A_1 B_2 = \mu A_2 B_2$<br>$H_1 : \mu A_1 B_2 < \mu A_2 B_2$ |
| Hipotesis 4 | $H_0 : INT. A \times B = 0$<br>$H_1 : INT. A \times B \neq 0$          |

Keterangan:

|   |   |                            |
|---|---|----------------------------|
| A | = | Permainan game monopoli    |
| B | = | Permainan game ular tangga |

- $\mu A_1$  = Rerata hasil kemampuan matematika anak TK-B yang diberikan permainan game monopoli
- $\mu A_2$  = Rerata hasil kemampuan matematika anak TK-B yang diberikan permainan game ular tangga
- $\mu A_1 B_1$  = Rerata hasil kemampuan matematika anak TK-B yang diberikan permainan game monopoli yang memiliki inteligensi tinggi
- $\mu A_2 B_1$  = Rerata hasil kemampuan matematika anak TK-B yang diberikan permainan game ular tangga yang memiliki tingkat inteligensi tinggi
- $\mu A_1 B_2$  = Rerata hasil kemampuan matematika anak TK-B yang diberikan permainan game monopoli yang memiliki tingkat inteligensi rendah
- $\mu A_2 B_2$  = Rerata hasil kemampuan matematika anak TK-B yang diberikan permainan game ular tangga yang memiliki inteligensi rendah
- INT. A x B = Interaksi antara permainan game monopoli dan ular tangga dan inteligensi terhadap kemampuan matematika anak TK-B

**Hasil dan Pembahasan**

Skor kemampuan matematika anak TK-B yang diberikan perlakuan permainan monopoli (A1) dan ular tangga (A2) dengan tingkat inteligensi tinggi (B1) dan rendah (B2), diperlihatkan pada Tabel 4. Sedangkan hasil analisis data dengan analisis varians dua jalan pada hipotesis penelitian pertama diperlihatkan pada Tabel 5.

1. Perbedaan kemampuan matematika anak TK-B, antara anak yang diberikan permainan game monopoli dan anak yang diberikan permainan game ular tangga.

Hipotesis penelitian pertama yaitu: “Terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan matematika anak TK-B yang diberikan permainan game monopoli dan anak yang diberikan permainan game ular tangga.” Hipotesis ini mengandung makna bahwa kemampuan matematika anak TK-B antara anak yang diberikan permainan game monopoli lebih tinggi dengan anak yang diberikan permainan game ular tangga.

Tabel 4.  
Skor kemampuan matematika anak TK-B

| Inteligensi (B)         | Perlakuan Permainan (A)   |    |                              |    | Jumlah B  |
|-------------------------|---------------------------|----|------------------------------|----|-----------|
|                         | A <sub>1</sub> (Monopoli) |    | A <sub>2</sub> (Ular Tangga) |    |           |
| B <sub>1</sub> (Tinggi) | 20                        | 16 | 10                           | 19 | <b>20</b> |
|                         | 24                        | 23 | 24                           | 21 |           |
|                         | 20                        | 24 | 23                           | 15 |           |
|                         | 24                        | 24 | 21                           | 22 |           |
|                         | 17                        | 24 | 22                           | 24 |           |

|                         |           |    |           |    |           |
|-------------------------|-----------|----|-----------|----|-----------|
| B <sub>2</sub> (Rendah) | 9         | 16 | 20        | 13 | <b>20</b> |
|                         | 7         | 10 | 24        | 8  |           |
|                         | 18        | 9  | 10        | 14 |           |
|                         | 9         | 12 | 17        | 21 |           |
|                         | 11        | 9  | 24        | 24 |           |
| Jumlah A                | <b>20</b> |    | <b>20</b> |    | <b>40</b> |

Tabel 5.

Hasil analisis varians kemampuan matematika anak TK-B (game monopoli dan ular tangga)

| Sumber Varians | JK       | db | RJK     | F <sub>hitung</sub> | F <sub>tabel</sub> |      |
|----------------|----------|----|---------|---------------------|--------------------|------|
|                |          |    |         |                     | 0,05               | 0,01 |
| Antar A        | 62,500   | 1  | 62,500  | 3,224               | 4,11               | 7,39 |
| Antar B        | 435,600  | 1  | 435,600 | 22,473              |                    |      |
| Interaksi AB   | 160,000  | 1  | 160,000 | 8,255               |                    |      |
| Dalam          | 697,800  | 36 | 19,383  |                     |                    |      |
| Total          | 1355,900 | 39 | 34,767  |                     |                    |      |

Hasil analisis (Tabel 5) menunjukkan bahwa  $F_{hitung}$  sebesar 3,224 dan nilai  $F_{tabel}$  pada taraf signifikansi 0,05 sebesar 4,11 dan 0,01 sebesar 7,39. Berarti  $F_{hitung} < F_{tabel}$ , sehingga  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak, sehingga dapat dinyatakan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan matematika anak TK-B antara anak yang diberikan permainan game monopoli dan anak yang diberikan permainan game ular tangga. Artinya, kemampuan matematika anak TK-B antara anak yang diberikan permainan game monopoli tidak berbeda nyata dengan anak yang diberikan permainan game ular tangga.

Anak TK-B yang diberikan permainan game monopoli, rerata kemampuan matematikanya sebesar 16,30 sedangkan anak TK-B yang diberikan permainan game ular tangga, rerata kemampuan matematikanya sebesar 18,80 sehingga dapat dinyatakan bahwa rerata kemampuan matematika anak TK-B yang menggunakan permainan game monopoli lebih rendah daripada rerata kemampuan matematika anak TK-B yang menggunakan permainan game ular tangga.

2. Perbedaan kemampuan matematika anak TK-B antara anak yang diberikan permainan game monopoli dan anak yang diberikan permainan game ular tangga yang mempunyai inteligensi tinggi.

Hipotesis penelitian kedua yaitu: "Terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan matematika anak TK-B antara anak yang diberikan permainan game monopoli dan anak yang diberikan permainan game ular tangga yang mempunyai inteligensi tinggi." Bagi anak yang memiliki inteligensi tinggi, kemampuan matematika anak TK-B antara anak yang diberikan permainan game monopoli lebih tinggi daripada anak yang diberikan permainan game ular tangga.

Kelompok anak dengan inteligensi tinggi yang diberikan permainan game monopoli memiliki rerata kemampuan matematika sebesar 21,60 sedangkan kelompok anak dengan inteligensi tinggi yang diberikan permainan game ular tangga memiliki rerata 20,10. Hasil analisis varians untuk kelompok anak yang memiliki inteligensi tinggi diperlihatkan pada Tabel 6.

Tabel 6.  
Perbedaan Kemampuan Matematika Anak TK-B yang Mempunyai Inteligensi Tinggi

|                          | Monopoli                 | Ular Tangga | $F_{hitung}$ | $F_{tabel}$       |                   |
|--------------------------|--------------------------|-------------|--------------|-------------------|-------------------|
|                          |                          |             |              | ( $\alpha=0,05$ ) | ( $\alpha=0,01$ ) |
| Jumlah Kuadrat (Antar A) | 11,250                   |             | 0,763        | 4,41              | 8,28              |
| Jumlah Kuadrat (Dalam)   | 14,739                   |             |              |                   |                   |
| Derajat Kebebasan (db)   | db(A) = 1 dan db(D) = 18 |             |              |                   |                   |

Untuk mengetahui keberartian perbedaan kemampuan matematika anak TK-B, dilakukan analisis menggunakan uji F. Hasil perhitungan menunjukkan harga  $F_{hitung}$  sebesar 0,763 sedangkan  $F_{tabel}$  pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  sebesar 4,41 dan pada  $\alpha = 0,01$  sebesar 8,28. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa  $F_{hitung} < F_{tabel}$ , artinya  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan matematika anak TK-B pada anak dengan inteligensi tinggi yang diberikan permainan game monopoli tidak berbeda nyata dengan anak inteligensi tinggi yang diberikan permainan game ular tangga.

3. Perbedaan kemampuan matematika anak TK-B antara anak yang diberikan permainan game monopoli dan anak yang diberikan permainan game ular tangga yang mempunyai inteligensi rendah.

Hipotesis penelitian ketiga yaitu: "Terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan matematika anak TK-B yang diberikan permainan game monopoli dan anak yang diberikan permainan game ular tangga yang mempunyai inteligensi rendah." Bagi anak yang memiliki inteligensi rendah, kemampuan matematika anak TK-B antara anak yang diberikan permainan game monopoli lebih rendah daripada anak yang diberikan permainan game ular tangga.

Hasil analisis menunjukkan bahwa kelompok anak yang memiliki inteligensi rendah yang diberikan permainan game monopoli memiliki rerata 11,00 sedangkan kelompok anak dengan inteligensi rendah yang diberikan permainan game ular tangga memiliki rerata 17,50. Hasil analisis varians diperlihatkan pada Tabel 7.

Tabel 7.  
Perbedaan Kemampuan Matematika Anak TK-B yang Mempunyai Inteligensi Rendah

|                          | Monopoli                 | Ular Tangga | $F_{hitung}$ | $F_{tabel}$       |                   |
|--------------------------|--------------------------|-------------|--------------|-------------------|-------------------|
|                          |                          |             |              | ( $\alpha=0,05$ ) | ( $\alpha=0,01$ ) |
| Jumlah Kuadrat (Antar A) | 211,250                  |             | 8,792        | 4,41              | 8,28              |
| Jumlah Kuadrat (Dalam)   | 24,028                   |             |              |                   |                   |
| Derajat Kebebasan (db)   | db(A) = 1 dan db(D) = 18 |             |              |                   |                   |

Hasil perhitungan menunjukkan harga  $F_{hitung}$  sebesar 8,792 sedangkan  $F_{tabel}$  pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  adalah 4,41 dan  $\alpha = 0,01$  adalah 8,28. Hal ini menunjukkan bahwa  $F_{hitung} > F_{tabel}$  artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara anak yang memiliki inteligensi rendah yang diberikan perlakuan game monopoli dengan anak inteligensi rendah yang

diberikan perlakuan permainan game ular tangga, di mana anak dengan inteligensi rendah lebih rendah kemampuan matematikanya dengan diberikan perlakuan permainan game monopoli daripada permainan game ular tangga.

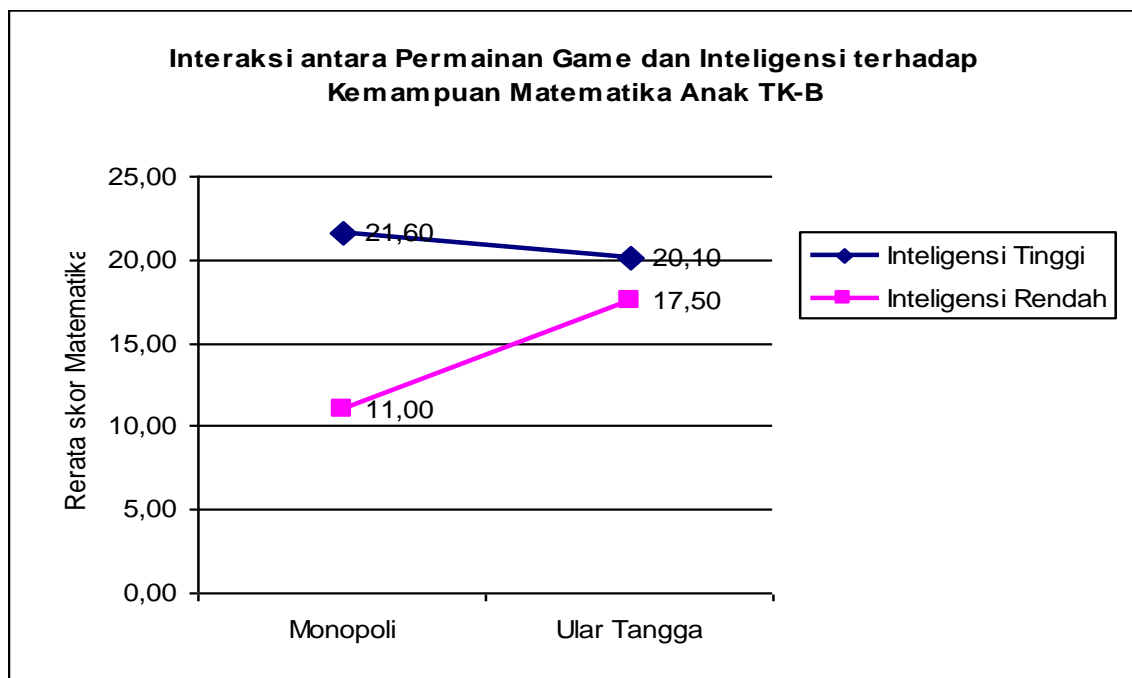
4. Pengaruh interaksi antara permainan game yang menggunakan monopoli dan ular tangga serta inteligensi terhadap kemampuan matematika anak TK-B.

Hipotesis penelitian keempat yaitu: "Terdapat pengaruh interaksi antara permainan game monopoli dan game ular tangga serta inteligensi terhadap kemampuan matematika anak TK-B."

Hasil analisis varians menunjukkan nilai  $F_{hitung} > F_{tabel}$ , dimana nilai  $F_{hitung}$  yaitu 8,255 sedangkan nilai  $F_{tabel}$  pada taraf  $\alpha = 0,05$  adalah 4,11. Sehingga dapat dinyatakan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Berdasarkan hasil analisis uji hipotesis diperoleh kelompok anak dengan inteligensi tinggi yang diberikan perlakuan permainan game monopoli memiliki rerata 21,60 dan kelompok anak dengan inteligensi tinggi yang diberikan perlakuan permainan game ular tangga memiliki rerata 20,10. Sedangkan kelompok anak dengan inteligensi rendah yang diberikan perlakuan permainan game monopoli dan kelompok anak inteligensi rendah yang diberikan perlakuan ular tangga, reratanya masing-masing adalah 11,00 dan 17,50. Hasil analisis tersebut diperlihatkan pada Gambar 5. Hasil analisis varians dua jalan menegaskan adanya interaksi yang signifikan antara permainan game dan inteligensi terhadap kemampuan matematika anak TK-B.

Gambar 5.

Interaksi antara Permainan Game dan Inteligensi terhadap Kemampuan Matematika Anak TK-B



Dua hipotesis yang peneliti ajukan pada penelitian ini ditolak dan dua hipotesis lainnya diterima. Game monopoli dan game ular tangga keduanya dapat dijadikan media pembelajaran matematika anak TK-B, terutama untuk materi berhitung. Dengan bermain game monopoli dan ular tangga anak belajar angka, penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Untuk meningkatkan kemampuan matematika anak TK-B, game monopoli dan ular tangga yang

diberikan pada anak TK-B tidak berbeda nyata, ini berarti kedua game ini dapat meningkatkan kemampuan matematika anak TK-B tetapi hasilnya akan dipengaruhi oleh tingkat inteligensi.

Pada anak dengan inteligensi rendah rerata kemampuan matematika anak yang diberikan perlakuan game monopoli lebih rendah dari rerata anak yang diberikan game ular tangga. Hal ini dimungkinkan karena anak TK-B yang berada pada usia 5 - 6 tahun berada pada masa pra-operasional kongkrit memasuki operasional kongkrit kurang dapat berpikir abstrak dan baru mulai menggunakan logikanya sehingga kesulitan dalam memainkan game monopoli karena memiliki tingkat kesulitan yang lebih tinggi daripada game ular tangga susah dijangkau oleh anak-anak TK-B terutama yang memiliki inteligensi rendah.

Memberikan kegiatan bermain game monopoli dan ular tangga pada pembelajaran matematika Anak TK-B menjadi lebih efektif. Hal tersebut ditandai dengan proses pembelajaran yang menyenangkan dikarenakan anak TK-B berada pada usia 5 - 6 tahun di mana pada usia tersebut merupakan masa bermain. Anak tidak merasa terbebani menerima materi dalam kondisi yang menyenangkan. Keaktifan dan antusias anak dalam bermain membuat anak memusatkan perhatian pada materi yang diberikan.

Bermain dapat meningkatkan kemampuan anak, tetapi pemilihan media/alat bermain yang kurang tepat memungkinkan tidak akan berpengaruh signifikan terhadap perkembangan kemampuan anak melainkan berbalik dapat merusak atau membahayakan perkembangan anak. Dalam memilih media/alat bermain harus berhati-hati dan disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak. Anak TK-B berusia antara 5 - 6 tahun, ini berarti mereka berada pada tahap akhir pra-operasional kongkrit memasuki tahap operasional kongkrit. Anak usia empat atau lima tahun mulai menggunakan logikanya dan terus meningkat seiring bertambahnya usia. Permainan yang bernilai kompetisi dapat diberikan pada anak dengan usia ini, dalam upaya meningkatkan kemampuan logikanya. Bentuk kegiatan yang kongkrit akan mempermudah anak menerima hal-hal baru, karena anak usia 5 - 6 kurang mampu berpikir abstrak.

## **Simpulan**

Berdasarkan pemaparan tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada kemampuan matematika anak TK-B antara anak yang diberikan permainan game monopoli dan anak yang diberikan permainan game ular tangga. Ini dimungkinkan karena game monopoli dan ular tangga memiliki kemiripan karakteristik cara bermain yaitu melangkah melewati angka-angka berdasarkan lemparan dadu. Bagi anak yang memiliki inteligensi tinggi, kemampuan matematika anak TK-B antara anak yang diberikan permainan game monopoli lebih tinggi daripada anak yang diberikan permainan game ular tangga. Dengan demikian, untuk meningkatkan kemampuan matematika anak TK-B yang memiliki inteligensi tinggi dapat menggunakan game monopoli. Bagi anak yang memiliki inteligensi rendah, kemampuan matematika anak TK-B antara anak yang diberikan permainan game monopoli lebih rendah daripada anak yang diberikan permainan game ular tangga. Anak TK-B dengan inteligensi rendah lebih tinggi kemampuan matematikanya dengan diberikan perlakuan yang menggunakan permainan game ular tangga daripada permainan game monopoli. Terdapat pengaruh interaksi antara permainan game monopoli dan game ular tangga serta inteligensi terhadap kemampuan matematika anak TK-B sehingga kemampuan matematika anak TK-B dapat ditingkatkan dengan permainan game monopoli dan ular tangga.

**Daftar Pustaka**

- Ary, Donald, L.C. Jacobs, dan A. Razavish. *Introduction to Research in Education (Pengantar Penelitian dalam Pendidikan)*, diterjemahkan oleh Arief Furchan, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2004.
- Ellys, J. Kiat-kiat Meningkatkan Potensi Belajar Anak, Bandung: Pustaka Hidayah, 2006.
- Gagne, Robert M and Lesile J. Briggs. *Principles of Instructional Design*, New York: Holt, Rikhart and Winston, 1999.
- George W. Maxim, *The Very Young Guiding Children From Infancy Throught The Early Years*, Wadsworth Publishing Company, Inc, 1980.
- <http://dossuwanda.wordpress.com/artikel/pembelajaran-dengan-model-permainan-monopoly-pakem>.
- <http://www.komisiyudisial.go.id>.
- <http://www.ceriacerdas.com>. [Diunduh tanggal 30-01-2009].
- Internet, Elliott Avedon Museum dan Arsip dari Game University of Waterloo University of Waterloo 200 University Avenue West 200 University Avenue Barat Waterloo, Ontario, Canada N2L 3G1 Waterloo, Ontario, Kanada N2L 3G1, download 30-01-2009.
- Greenberg, Jerald dan Baron, Robert A. *Behavior in Organization*, New York: Prentice Hill International, Inc, 1995.
- Santrock, John W. *Psikologi Pendidikan*, Alih Bahasa Tri Wibowo BS., Jilid Kedua Jakarta: Kencana, 2007.
- Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2005.
- Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan dan Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: PT Gramedia, 2001.
- Gagne, Robert M dan Briggs, Lesile J. *Principles of Instructional Design*, Newyork: Holt, Rikhart, and Winston, 1999.
- Suyanto, Slamet. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005.
- Santoso, Soengeng. *Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Citra Pendidikan, 2004.
- Sudono, Anggani et al., *Permainan Kreatif untuk Anak Usia Dini (Usia 3-7 tahun)*, Jakarta: Sarana Bobo, 2007.
- Suryabrata, Sumadi. *Metodologi Penelitian*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1997.
- Suryadi, *Cara Efektif Memahami Perilaku Anak Usia Dini*, Jakarta: Edsa Mahkota, 2007.
- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008.



# *Needs Assessment* Kompetensi Pelengkap Mahasiswa Pendidikan Islam Anak Usia Dini Berdasarkan Kebutuhan Pengguna

Nurlaeli Fitriah

Received: 29 2 2017 / Accepted: 20 3 2017 / Published online: 13 6 2017

© 2017 Association of Indonesian Islamic Kindergarten Teachers Education Study Program

*Abstract* The purpose of this study is to identifying competences of students of Department of Pendidikan Guru Raudhatul Athfal in Tarbiyah and Teaching Faculty UIN Maulana Malik Ibrahim Malang that needed by users. This study using needs assessment approach for finding competences of student that needed by users. This study used a quantitative approach and the type of this study was a survey research (quantitative descriptive). Data was collected by using questionnaires and interviews. The result of this study are competences that need to be owned by the students based on priority needs. They are as follows: (1) Factor 1 consist of skills related to the skills intra-personal namely control emotions, affection, self confidence, work hardly, motivation, discipline, never surrender, diligent, initiative, creativity, adaptability, ability of IT, (2) Factor 2 consist of skills related to the skills of interpersonal namely the ability of Arabic, teamwork, ability Of english, proficiency, leading a team, written communication, public speaking, verbal communication; (3) Factor 3 consists of skill related to technical skill that are praktik ibadah, hafalan surat pendek, skill of arts, baca tulis al-Qur'an, skill of music, skill of dancing, doa-doa harian.

Keywords: needs assessment, competences of student, users.

Abstrak Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi kompetensi mahasiswa Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini di Tarbiyah dan Fakultas UIN Maulana Malik Malang yang dibutuhkan oleh pengguna. Penelitian ini menggunakan pendekatan penilaian kebutuhan untuk menemukan kompetensi siswa yang dibutuhkan oleh pengguna. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dan strategi yang dipilih adalah survey. Data dikumpulkan dengan menggunakan kuesioner dan wawancara. Hasil penelitian ini adalah kompetensi yang harus dimiliki oleh mahasiswa berdasarkan kebutuhan prioritas, sebagai berikut: (1) Faktor 1 terdiri dari keterampilan yang berkaitan dengan keterampilan intra personal yaitu pengendalian diri, kasih sayang, kepercayaan diri, bekerja keras, motivasi, disiplin, tidak menyerah, rajin, inisiatif, kemampuan beradaptasi, kemampuan IT, (2) Faktor 2 terdiri dari keterampilan yang berhubungan dengan keterampilan interpersonal yaitu kemampuan bahasa Arab, kerja tim, kemampuan bahasa Inggris, kemahiran, memimpin tim, komunikasi tertulis, komunikasi lisan, komunikasi verbal, (3) Faktor 3 terdiri dari keterampilan yang berkaitan dengan keterampilan teknis yaitu praktik ibadah, hafalan surat pendek, keterampilan seni, baca tulis al-Qur'an, keterampilan musik dan suara, doa- doa harian

Kata kunci: analisis kebutuhan, kompetensi mahasiswa, pengguna.

## Pendahuluan

Anak merupakan individu unik yang jelas berbeda dengan orang dewasa. Dengan bentuk fisik yang sama namun dengan ukuran dan kematangan pertumbuhan yang berbeda menjadikan anak sebagai individu dengan spesialisasi tersendiri. Spesialisasi tersendiri disini dimaknai sebagai segala hal yang berhubungan dengan penanganan terhadap anak menjadi sebuah konsentrasi tersendiri. Banyak contoh penanganan terhadap anak yang tidak bisa disamakan dengan orang dewasa seperti salah satunya dalam hal kesehatan. Untuk penanganan kesehatan terhadap anak dalam dunia medis ditangani oleh dokter spesialis anak. Demikian pula dalam hal pendidikan khususnya pendidikan anak usia dini. Dalam hal perkembangan anak usia dini, penting untuk dipikirkan hal-hal yang berkaitan dengan optimalisasi penanganannya. Karena anak usia dini adalah generasi yang akan menentukan baik buruknya kehidupan di masa yang akan datang. Tidak hanya dalam hal perkembangan secara fisik juga dalam hal mental dan spiritualnya. Oleh karena itu diperlukan asuhan dan didikan yang benar dan tepat agar dapat memaksimalkan perkembangan dan potensi mereka. Sederhananya, menangani anak bukan seperti menangani orang dewasa dalam "versi kecil".

Namun demikian untuk mencetak seorang pendidik yang memahami tentang anak usia dini dan perkembangannya membutuhkan kurikulum yang dapat menghasilkan lulusan yang memiliki kompetensi sebagai pendidik bagi anak usia dini. Kompetensi apa saja yang perlu dimiliki oleh seorang lulusan PIAUD agar dapat menjalankan profesinya dengan sebaik-baiknya sesuai dengan kebutuhan anak usia dini berdasarkan perspektif keilmuan maupun kebutuhan masyarakat.

Artikel ini membahas kebutuhan Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang untuk melengkapi lulusannya dengan berbagai kompetensi tambahan dengan menggunakan *needs assessment approach* berbasis kebutuhan masyarakat pengguna. Dengan demikian artikel ini dapat menambah referensi dan melengkapi *needs assessment* yang dilakukan secara kualitatif.

## *Needs assessment* dalam Penelitian

Analisis kebutuhan merupakan satu alat yang tepat sebagai pelengkap bagi evaluator program ketika mempertimbangkan kejelasan masalah, serta memberikan rekomendasi kepada penentu kebijakan. Atas dasar uraian tersebut para evaluator perlu memahami dengan tepat apa, mengapa, dan bagaimana melakukan analisis kebutuhan.

*Needs assessment* merupakan bagian dari model penelitian evaluasi. Pendekatan yang dapat digunakan dalam penelitian *needs assessment* ini adalah pendekatan kuantitatif. Dalam kegiatan analisis kebutuhan terdapat adanya proses mengenali, memilah dan menyisihkan, sehingga melalui proses tersebut seorang peneliti pastinya akan berkuat dengan aktivitas mengukur dan menilai. Untuk mengetahui hasil mengenali, memilah dan menyisihkan, diperlukan proses membandingkan gejala yang sedang dikenali dan dipilah berdasarkan kriteria tertentu.

Menurut Guyette (1983) ada dua cara melakukan *needs assessment* melalui pendekatan deduktif dan pendekatan induktif. Dalam pendekatan deduktif, pertanyaan-pertanyaan yang dilakukan adalah "Apa tujuan yang kita inginkan?", "Dimana hubungan kita dengan tujuan tersebut". Ada empat langkah dalam pendekatan ini, yaitu; (1) Mendaftar tujuan dan diperingkat berdasarkan kepentingannya; (2) Menentukan tujuan berdasarkan kondisi saat ini;

(3) Mengidentifikasi kesenjangan/perbedaan antara tujuan dan kondisi saat ini; dan (4) Prioritas kondisi (tingkat kebutuhan dan sumber daya) yang diinginkan didokumentasikan.

Adapun dalam pendekatan induktif, pertanyaan-pertanyaan adalah “Dimana kita?” dan kemudian “Apa yang kita inginkan?” Langkah-langkahnya secara umum adalah (1) Menggambarkan kondisi dan membuat instrumen untuk penilaian; (2) Menentukan status saat ini berdasarkan tujuan dan kondisi sebelumnya; (3) Mengidentifikasi dan menganalisis perbedaan antara tujuan sebelumnya dan keadaan sekarang; dan (4) Menetapkan prioritas berdasarkan perbedaan, sehingga dapat ditentukan tujuan baru.

Sedangkan menurut Anderson (1975) (dalam Arikunto, 2010) secara umum keluasan dan besarnya kebutuhan dapat diukur secara subjektif dan objektif. Penilaian kebutuhan secara subjektif terjadi bila pelaku membandingkan sesuatu kebutuhan dengan kondisi yang dapat diterima olehnya, antara lain: (1) mengidentifikasi lingkup tujuan-tujuan penting dalam rogram yang akan dievaluasi; (2) menentukan indikator dan cara pengukuran tujuan-tujuan; (3) menyusun kriteria (standar) untuk tiap-tiap indikator, dengan tujuan pedoman atau acuan apa saja yang ada dalam sistem dan bidang yang dievaluasi; (4) menyusun alat pengukuran untuk tiap-tiap indikator; dan (5) membandingkan kondisi yang diperoleh dengan kriteria. Jika data yang diperoleh lebih rendah dari tingkat standar, maknanya berarti ada kebutuhan.

Penilaian kebutuhan secara objektif terjadi bila kebutuhan yang diukur itu dibandingkan dengan besarnya kebutuhan sesuatu bidang yang terkait dan sesuai bidang yang akan dievaluasi, antara lain: (1) mengidentifikasi tujuan penting dalam program yang akan dievaluasi; (2) menentukan kriteria atau menyusun kriteria yang sesuai dengan tujuan masing-masing bidang atau indikator. Dalam langkah ini evaluator perlu mengumpulkan banak bukti formal yang akan digunakan untuk dasar pertimbangan kebutuhan. (3) Menyusun peringkat yang digunakan untuk mempertimbangkan tingkat penampilan indikator. Dalam pembuatan skala sedapat mungkin diurutkan sesuai dengan tingkat penerimaan (dari 5 ke 1 – jika menggunakan skala 5, atau 4 ke 1 – jika menggunakan skla 4, dan seterusnya). Skala tersebut seyogyanya berbentuk interval. (4) Jika sudah selesai membuat skala, kumpulkan semua calon evaluator untuk bersama-sama menentukan urutan kebutuhan dan skala prioritas kebutuhan. Jika kebutuhan terdapat dua kebutuhan yang sejajar, diperlukan lagi kesepakatan untuk menentukan mana kebutuhan yang lebih mendesak untuk diprioritaskan dalam penyelesaiannya. Penting diingat: dalam menentukan urutan kebutuhan jangan sampai ada unsur subjektivitas, yang dapat menyebabkan hasilnya menyimpang dari kenyataan.

Selain memilih kedua cara tersebut, evaluator dapat mengambil nominasi dari keduanya. Seorang penilai mungkin saja mengambil langkah yang berbeda dari waktu ke waktu dan dari satu situasi ke situasi yang lain. Oleh karena itu, data dari pihak lain (mungkin pendapat teman/lawan), catatan yang dibuat siswa dan sebagainya dapat dijadikan bahan pertimbangan. Data-data tambahan tidak boleh diambil sembarangan, tetapi harus dilihat taraf keterandalannya.

Pertimbangan yang dilakukan untuk menentukan jenis serta peringkat kebutuhan menggunakan bukti formal, dengan kasus yang berbeda. Apapun pendekatan yang diambil, langkah selanjutnya menentukan prioritas antar kebutuhan sesuai tujuan, yang selanjutnya digunakan untuk menentukan rekomendasi kepada pengambil keputusan demi tindak lanjut program. Perlu diingatkan bahwa evaluator tidak mempunyai hak untuk mengambil keputusan tentang program, tetapi hanya memberikan rekomendasi, selanjutnya pengambil keputusanlah yang menentukan lebih lanjut.

## Kompetensi Guru RA

Permendiknas Nomor 16 tahun 2007 menyatakan bahwa Guru pada PAUD/TK/RA harus memiliki kualifikasi akademik pendidikan minimum diploma empat (D-IV) atau sarjana (S1) dalam bidang pendidikan anak usia dini atau psikologi yang diperoleh dari program studi yang terakreditasi. Sedangkan kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang guru pada PAUD/TK/RA sebagaimana permendiknas tersebut adalah kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi social dan kompetensi profesional. Pemenuhan kompetensi tersebut di atas adalah sudah menjadi tuntutan yang harus dimiliki oleh seorang guru apapun jenjang pendidikan yang nanti akan menjadi wilayah pengajarannya. Dan hal itu sudah menjadi bagian dari kurikulum fakultas keguruan.

Penyelenggaraan program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, memberikan harapan yang besar bagi ribuan lembaga pendidikan anak usia dini baik yang formal maupun yang non formal di Kota Malang yang minim guru dengan kualifikasi dan kompetensi sebagai pendidik PAUD. Karena itulah, sebagai prodi yang masih relatif baru sudah semestinya program studi PGRA diarahkan pada pencapaian sasaran kompetensi sebagai guru RA. Oleh karena itu, untuk memenuhi harapan tersebut tentunya program studi PGRA sejak dini harus mempersiapkan para lulusannya nanti dapat diterima dan sesuai dengan yang dibutuhkan masyarakat dan memiliki ciri khas tersendiri secara kelembagaan.

## Kompetensi yang Dibutuhkan Dunia Kerja

Ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang dengan sangat cepat disertai dengan dinamika kehidupan yang menuntut kita untuk terus membuka mata akan perubahan-perubahan yang terjadi terutama di lingkungan kerja. Tantangan-tantangan serta tuntutan-tuntutan yang muncul di dunia kerja yang didorong oleh semakin kompetitifnya posisi-posisi dalam dunia kerja yang diinginkan tentunya membutuhkan perhatian bagi pihak-pihak yang berkepentingan dan berkaitan. Demikian pula halnya dengan perguruan tinggi sebagai pencetak tenaga kerja.

Demi menjawab tantangan di era kompetisi ini, perguruan tinggi sebagai lembaga pencetak tenaga kerja hendaknya selalu mengantisipasi segala dinamika yang ada di lapangan melalui upaya-upaya evaluasi untuk menghasilkan lulusan-lulusan yang memiliki kemampuan yang sesuai dengan yang dibutuhkan di lingkungan kerja.

Yorke dan Knight (2003:4) **mengenalkan konsep “employability” atau kemampuan bekerja** yang didefinisikan sebagai sekumpulan pencapaian (*achievement*) meliputi keterampilan, pemahaman, dan atribut personal yang lebih memungkinkan lulusan untuk memperoleh pekerjaan dan sukses dalam pilihan kerjanya serta memberi keuntungan bagi diri mereka sendiri, tenaga kerja, masyarakat, dan ekonomi secara keseluruhan.

Seorang lulusan akan mendapatkan kesempatan yang lebih besar jika memiliki kemampuan bekerja sebagaimana didefinisikan di atas. Bisa dikatakan bahwa untuk dapat berkompetisi di dunia kerja, seorang lulusan tidak cukup dengan hanya sekedar pintar atau cerdas saja secara kognitif tetapi juga dibutuhkan dimensi lainnya yang meliputi ketrampilan dan atribut personal lainnya yang memudahkannya berhubungan dengan orang lain di sekitarnya.

Ada 3 kompetensi yang mengantarkan kesuksesan yaitu: (1) kompetensi profesional (*hard skill*), (2) kompetensi softskill intra personal, (3) kompetensi softskill interpersonal (Zaman & Solichin, 2015). Ketiga kompetensi ini dikenal sebagai kecerdasan intelektual dan

kecerdasan emosional di mana ketiganya dibutuhkan dalam dunia kerja. Kompetensi profesional (*hard skill*) kebanyakan dalam kurikulum pendidikan di lembaga pendidikan tinggi telah tercantum secara eksplisit dalam bentuk mata kuliah. Namun untuk pengembangan kompetensi *softskill* kebanyakan sulit untuk diimplementasikan dalam bentuk mata kuliah. Memang ada beberapa mata kuliah yang bisa dimunculkan untuk mengembangkan *soft skill* mahasiswa seperti etika profesi, namun kebanyakan memang mata kuliah yang ada dalam kurikulum adalah untuk pengembangan kompetensi *soft skill*.

#### Metode Penelitian

Pendekatan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian survei. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner dan wawancara. Wawancara digunakan untuk memperoleh informasi dari beberapa guru RA/BA/TA/TK yang terkait dengan penelitian sedangkan kuesioner digunakan untuk memperoleh data kuantitatif yang akan diolah yang terkait dengan kebutuhan kompetensi pelengkap bagi lulusan PGRA UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Sistem penilaian skala analisis kebutuhan kompetensi pelengkap lulusan PGRA didasarkan pada modifikasi skala Likert dengan menggunakan empat alternatif jawaban yang meliputi jawaban yang Sangat dibutuhkan (4), Dibutuhkan (3), Cukup dibutuhkan (2) dan Tidak dibutuhkan (1).

Sebagai persyaratan kelayakan instrumen, kuesioner yang telah tersusun diuji tingkat validitas dan reliabilitasnya sehingga diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 1

| Reliability Statistics |            |
|------------------------|------------|
| Cronbach's Alpha       | N of Items |
| .930                   | 30         |

Tabel 2  
Tingkat Validitas

| Item                             | r     | Kriteria | Predikat |
|----------------------------------|-------|----------|----------|
| Hafalan Surat Pendek             | 0.639 | 0.300    | Valid    |
| Baca Tulis Alqur'an              | 0.682 | 0.300    | Valid    |
| Ibadah                           | 0.650 | 0.300    | Valid    |
| Doa Harian                       | 0.388 | 0.300    | Valid    |
| Ketrampilan Seni                 | 0.873 | 0.300    | Valid    |
| Ketrampilan Seni Suara dan Musik | 0.790 | 0.300    | Valid    |
| Rupa Ketrampilan Seni Tari       | 0.833 | 0.300    | Valid    |
| Komunikasi Verbal                | 0.730 | 0.300    | Valid    |
| Kemampuan Bahasa Inggris         | 0.511 | 0.300    | Valid    |
| Kemampuan Bahasa Arab            | 0.572 | 0.300    | Valid    |
| Komunikasi Tertulis              | 0.640 | 0.300    | Valid    |
| Memimpin Tim                     | 0.771 | 0.300    | Valid    |
| Teamwork                         | 0.514 | 0.300    | Valid    |
| Publik Speaking                  | 0.565 | 0.300    | Valid    |
| Kemampuan IT                     | 0.480 | 0.300    | Valid    |
| Kemampuan adaptasi               | 0.446 | 0.300    | Valid    |
| Kreativitas                      | 0.697 | 0.300    | Valid    |

|                          |       |       |       |
|--------------------------|-------|-------|-------|
| Pengendalian Emosi       | 0.677 | 0.300 | Valid |
| Menunjukkan Kasih Sayang | 0.350 | 0.300 | Valid |
| Pantang Menyerah         | 0.685 | 0.300 | Valid |
| Percaya Diri             | 0.366 | 0.300 | Valid |
| Disiplin                 | 0.496 | 0.300 | Valid |
| Inisiatif                | 0.627 | 0.300 | Valid |
| Bekerja Keras            | 0.642 | 0.300 | Valid |
| Motivasi                 | 0.650 | 0.300 | Valid |
| Tekun                    | 0.625 | 0.300 | Valid |

Uji validitas dilakukan dengan membandingkan nilai koefisien korelasi hitung ( $r_{hitung}$ ) dengan nilai koefisien korelasi tabel ( $r_{tabel}$ ). Jika  $r_{hitung}$  lebih besar dibandingkan dengan  $r_{tabel}$  maka butir dikatakan valid. Dengan  $N=30$  diperoleh nilai  $r_{tabel}$  sebesar 0,361. Namun menurut azwar bila  $r_{hitung} > 0.3$  maka pengujian indikator dinyatakan valid, bila  $r_{hitung} < 0.3$  maka pengujian indikator tidak valid (2001: 231). Sedangkan untuk uji reliabilitas dilakukan dengan membandingkan nilai cronbach alfa dengan batas minimal yang diakui yaitu 0,6.

Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif menggunakan teknik analisis faktor (*Principal Component Analysis*). Analisis faktor digunakan untuk membantu mencari factor-faktor utama yang paling mempengaruhi variabel dependen dari serangkaian uji yang dilakukan atas serangkaian variabel independen sebagai faktornya (Santoso, 2006:13). Dalam hal ini peneliti hendak menentukan sejumlah kompetensi/ketrampilan yang paling banyak dibutuhkan untuk membentuk lulusan PGRA UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Untuk analisis faktor, sejumlah asumsi berikut harus dipenuhi: 1) Korelasi antarvariabel independen, 2) Korelasi Parsial, 3) Pengujian seluruh matriks korelasi (korelasi antar variabe) (Santoso, 2006: 13)

#### Paparan Data dan Pembahasan

Dalam penelitian ini dilakukan survei pada lembaga RA/BA/TA di wilayah kota Malang dan beberapa lembaga di sekitarnya untuk mengetahui kebutuhan lembaga RA/BA/TA dalam rangka melengkapi profil lulusan yang diharapkan oleh masyarakat (lembaga pendidikan formal). Jumlah RA/BA/TA yang ada di Kota Malang sejumlah 90 lembaga. Responden yang mengembalikan angket berjumlah 100.

#### *Analisis Kebutuhan Kompetensi Pelengkap*

Dalam penelitian yang dilakukan melalui analisis faktor, peneliti mencoba untuk mencari faktor-faktor mana yang paling utama dibutuhkan oleh masyarakat pengguna (dalam hal ini lembaga RA) yang perlu dimiliki oleh seorang lulusan PGRA.

Untuk analisis faktor, sebagaimana telah dikemukakan sebelumnya sejumlah asumsi berikut harus dipenuhi: 1) Korelasi antarvariabel independen, 2) Korelasi Parsial, 3) Pengujian seluruh matriks korelasi (korelasi antar variabel). Hasil pengujian menunjukkan bahwa analisis faktor dapat dilakukan/dilanjutkan karena uji asumsi telah terpenuhi. Hal ini ditunjukkan hasil uji korelasi antarvariabel independen ada pada output *KMO and Bartlett's Test*, sebagai berikut:

Tabel 1

| KMO and Bartlett's Test                          |                    |          |
|--|--------------------|----------|
| Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy. |                    | .883     |
| Bartlett's Test of Sphericity                    | Approx. Chi-Square | 3246.738 |
|  | Df                 | 325      |
|  | Sig.               | .000     |

Nilai *KMO and Bartlett's Test* untuk korelasi antarvariabel yang diinginkan adalah  $> 0,5$ . Signifikansi penelitian adalah 0,00. Dari hasil di atas diperoleh nilai KMO yang lebih besar dari 0,5. Sementara itu, signifikansi yang dihasilkan dari *Bartlett's Test of Sphericity* sebesar 0,000. Dengan hasil pada tabel di atas, maka dapat dikatakan bahwa variabel yang digunakan memungkinkan untuk dilakukan analisis lebih lanjut.

Selanjutnya, asumsi yang kedua untuk mengetahui apakah variabel – variabel secara parsial layak untuk dianalisis dan tidak dikeluarkan dalam pengujian ditunjukkan oleh nilai *MSA (Measure of Sampling Adequacy)*. Hasil analisis menunjukkan nilai *MSA* variabel bernilai di atas 0,5 yakni: Hafalan Surat-surat Pendek sebesar 0.926, Kemampuan Baca Tulis Al-**Qur'an** sebesar 0.874, Praktik Ibadah Sehari-hari sebesar 0.910, Doa-doa Harian sebesar 0.912, ketrampilan seni rupa sebesar 0.868, Ketrampilan seni suara dan musik sebesar 0.908, ketrampilan seni tari sebesar 0.894, Komunikasi Verbal sebesar 0.960, Kemampuan Bahasa Inggris sebesar 0.880, Komunikasi Tertulis sebesar 0.925, Memimpin Tim sebesar 0.939, Teamwork (Bekerja dalam tim) sebesar 0.913, Publik Speaking sebesar 0.922, Kemampuan IT sebesar 0.922, Kemampuan Adaptasi sebesar 0.856, Kreatifitas sebesar 0.799, Pengendalian Emosi sebesar 0.844, Menunjukkan Kasih Sayang sebesar 0.821, Pantang Menyerah sebesar 0.827, Percaya Diri sebesar 0.882, Disiplin sebesar 0.910, Inisiatif sebesar 0.951, Bekerja Keras sebesar 0.848, Motivasi sebesar 0.851, dan Tekun sebesar 0.888. Berdasarkan hasil *MSA* tersebut di atas, maka dapat dipastikan seluruh komponen dapat dianalisis lebih lanjut karena masing-masing nilainya  $> 0,5$ .

Upaya penelitian ini adalah guna menentukan prioritas kebutuhan pasar terhadap kompetensi lulusan PGRA yang diharapkan lembaga pengguna. Penelitian ini juga ingin mengetahui apakah komponen-komponen pada setiap analisis kebutuhan ini bisa dikelompokkan ke dalam satu atau beberapa faktor. Langkah selanjutnya adalah melakukan analisis faktor. Hasil analisis faktor meliputi: 1) Penjelasan variabel oleh faktor, 2) Faktor yang mungkin terbentuk, 3) Faktor Loading

#### a. Penjelasan Variabel Oleh Faktor

Hasil analisis ini menjelaskan seberapa besar faktor yang nantinya terbentuk mampu menjelaskan variabel. Dari hasil analisis data dengan menggunakan program SPSS ditunjukkan oleh output berikut:

Tabel 5

| Communalities        |         |            |
|----------------------|---------|------------|
|                      | Initial | Extraction |
| Hafalan Surat Pendek | 1.000   | .686       |
| Baca Tulis Al Qur'an | 1.000   | .648       |
| Ibadah               | 1.000   | .782       |
| Doa Harian           | 1.000   | .728       |

|  |       |      |
|--|-------|------|
| Seni Rupa  | 1.000 | .903 |
| Seni Musik                                       | 1.000 | .892 |
| Seni Tari  | 1.000 | .868 |
| Komunikasi Verbal                                | 1.000 | .663 |
| Kemampuan Bahasa Inggris                         | 1.000 | .722 |
| Kemampuan Bahasa Arab                            | 1.000 | .735 |
| Komunikasi Tertulis                              | 1.000 | .661 |
| Memimpin Tim                                     | 1.000 | .761 |
| <i>Teamwork</i>                                  | 1.000 | .690 |
| Publik Speaking                                  | 1.000 | .661 |
| Kemampuan IT                                     | 1.000 | .412 |
| Kemampuan adaptasi                               | 1.000 | .470 |
| Kreativitas                                      | 1.000 | .658 |
| Pengendalian Emosi                               | 1.000 | .892 |
| Menunjukkan Kasih Sayang                         | 1.000 | .827 |
| Pantang Menyerah                                 | 1.000 | .791 |
| Percaya Diri                                     | 1.000 | .796 |
| Disiplin   | 1.000 | .818 |
| Inisiatif  | 1.000 | .723 |
| Bekerja Keras                                    | 1.000 | .847 |
| Motivasi   | 1.000 | .866 |
| Tekun  | 1.000 | .853 |
| Extraction Method: Principal Component Analysis. |       |      |

Keeratan hubungan variabel setiap komponen pada tabel 5 terhadap faktor yang terbentuk ditunjukkan pada kolom *extraction*. Artinya hubungan setiap variabel terhadap faktor yang terbentuk cukup erat ditunjukkan oleh besarnya prosentase kontribusinya di atas 0.5.

b. Faktor yang mungkin terbentuk

Tahap selanjutnya adalah menentukan seberapa banyak faktor yang mungkin terbentuk. Untuk menjelaskan tahapan ini dapat dilihat pada output *total variance explained* berikut ini :

Tabel 6

| Total Variance Explained |                     |               |              |                                     |               |              |                                   |               |              |
|--------------------------|---------------------|---------------|--------------|-------------------------------------|---------------|--------------|-----------------------------------|---------------|--------------|
| Component                | Initial Eigenvalues |               |              | Extraction Sums of Squared Loadings |               |              | Rotation Sums of Squared Loadings |               |              |
|                          | Total               | % of Variance | Cumulative % | Total                               | % of Variance | Cumulative % | Total                             | % of Variance | Cumulative % |
| 1                        | 14.955              | 57.520        | 57.520       | 14.955                              | 57.520        | 57.520       | 8.809                             | 33.883        | 33.883       |
| 2                        | 3.082               | 11.852        | 69.372       | 3.082                               | 11.852        | 69.372       | 5.869                             | 22.572        | 56.454       |
| 3                        | 1.316               | 5.062         | 74.434       | 1.316                               | 5.062         | 74.434       | 4.675                             | 17.980        | 74.434       |
| 4                        | .837                | 3.220         | 77.654       |                                     |               |              |                                   |               |              |
| 5                        | .801                | 3.079         | 80.733       |                                     |               |              |                                   |               |              |

|  |      |       |         |  |  |  |  |  |  |
|--|------|-------|---------|--|--|--|--|--|--|
| 6  | .739 | 2.842 | 83.575  |  |  |  |  |  |  |
| 7  | .602 | 2.316 | 85.891  |  |  |  |  |  |  |
| 8  | .501 | 1.927 | 87.818  |  |  |  |  |  |  |
| 9  | .468 | 1.799 | 89.617  |  |  |  |  |  |  |
| 10   | .413 | 1.590 | 91.207  |  |  |  |  |  |  |
| 11   | .367 | 1.410 | 92.617  |  |  |  |  |  |  |
| 12   | .324 | 1.247 | 93.864  |  |  |  |  |  |  |
| 13   | .276 | 1.060 | 94.925  |  |  |  |  |  |  |
| 14   | .239 | .919  | 95.843  |  |  |  |  |  |  |
| 15   | .197 | .759  | 96.602  |  |  |  |  |  |  |
| 16   | .194 | .746  | 97.348  |  |  |  |  |  |  |
| 17   | .146 | .562  | 97.910  |  |  |  |  |  |  |
| 18   | .133 | .510  | 98.420  |  |  |  |  |  |  |
| 19   | .114 | .437  | 98.856  |  |  |  |  |  |  |
| 20   | .086 | .331  | 99.187  |  |  |  |  |  |  |
| 21   | .067 | .257  | 99.444  |  |  |  |  |  |  |
| 22   | .043 | .167  | 99.611  |  |  |  |  |  |  |
| 23   | .039 | .151  | 99.762  |  |  |  |  |  |  |
| 24   | .033 | .127  | 99.889  |  |  |  |  |  |  |
| 25   | .016 | .063  | 99.951  |  |  |  |  |  |  |
| 26   | .013 | .049  | 100.000 |  |  |  |  |  |  |
| Extraction Method: Principal Component Analysis. |      |       |         |  |  |  |  |  |  |

Tabel di atas menjelaskan bahwa semua variabel di atas dapat diekstrak dalam 3 faktor. Hal ini ditunjukkan pada kolom nilai *eigenvalues* dimana untuk menentukan berapa komponen/faktor yang dipakai agar dapat menjelaskan keragaman total, maka komponen dengan eigenvalue >1 adalah komponen yang dipakai. Ketiga faktor tersebut sudah cukup mewakili keragaman variabel – variabel yang ada di dalamnya. Kolom *cumulative %* menunjukkan persentase kumulatif varians yang dapat dijelaskan oleh faktor. Besarnya keragaman yang mampu diterangkan oleh Faktor 1 sebesar 57,520%, sedangkan keragaman yang mampu dijelaskan oleh Faktor 1 dan 2 sebesar 69,372%, dan keragaman yang mampu dijelaskan oleh factor 1, 2 dan 3 adalah sebesar 74,434%. Ketiga faktor mampu menjelaskan keragaman total sebesar 74,434%. Berdasarkan nilai *eigenvalue* ketiga faktor yang lebih dari 1 dan besarnya persentase kumulatif kedua faktor sebesar 74,434%, dapat disimpulkan bahwa kedua faktor sudah cukup mewakili keragaman variabel – variabel di dalamnya.

#### c. Faktor *Loading*

Hasil analisis pada tahapan ini adalah menentukan masing-masing variabel independen yang akan masuk ke dalam faktor. Pada analisis yang telah dilakukan, tabel *Component Matrix* secara langsung memberikan informasi tentang variabel-variabel yang memang dimasukkan ke dalam 3 faktor tersebut dan ditampilkan secara berurutan sebagaimana tampak pada tabel 7.

Tabel 7  
Rotated Component Matrix<sup>a</sup>

|                          | Component |      |      |
|--------------------------|-----------|------|------|
|                          | 1         | 2    | 3    |
| Pengendalian Emosi       | .876      | .219 | .276 |
| Menunjukkan Kasih Sayang | .860      | .238 | .178 |
| Percaya Diri             | .857      | .175 | .175 |
| Bekerja Keras            | .851      | .262 | .233 |
| Motivasi                 | .848      | .280 | .263 |
| Disiplin                 | .847      | .260 | .178 |
| Pantang Menyerah         | .846      | .190 | .195 |
| Tekun                    | .840      | .234 | .304 |
| Inisiatif                | .798      | .216 | .198 |
| Kreativitas              | .696      | .259 | .326 |
| Kemampuan adaptasi       | .616      | .266 | .141 |
| Kemampuan IT             | .482      | .386 | .177 |
| Kemampuan Bahasa Arab    | .192      | .785 | .284 |
| Teamwork                 | .303      | .760 | .144 |
| Kemampuan Bahasa Inggris | .334      | .742 | .243 |
| Memimpin Tim             | .401      | .737 | .237 |
| Komunikasi Tertulis      | .139      | .716 | .359 |
| Publik Speaking          | .458      | .671 | .040 |
| Komunikasi Verbal        | .205      | .615 | .492 |
| Ibadah                   | .222      | .350 | .781 |
| Hafalan Surat Pendek     | .352      | .073 | .746 |
| Seni Rupa                | .227      | .548 | .743 |
| Baca Tulis Al Qur'an     | .371      | .170 | .694 |
| Seni Musik               | .196      | .611 | .693 |
| Seni Tari                | .371      | .549 | .655 |
| Doa Harian               | .200      | .577 | .596 |

Extraction Method: Principal Component Analysis.

Rotation Method: Varimax with Kaiser Normalization.

a. Rotation converged in 6 iterations.

Pada tabel memberikan informasi tentang *factor loading* di mana factor yang terbentuk adalah 3 yaitu Faktor 1, Faktor 2 dan Faktor 3. Kemudian setiap variabel akan dimasukkan ke dalam masing-masing faktor yang terbentuk terbentuk. Tabel 6 menunjukkan besarnya korelasi tiap variabel dalam setiap faktor yang terbentuk. Penentuan input variabel ke faktor tertentu mengikuti besarnya korelasi antara variabel dalam faktor, yaitu kepada yang korelasinya besar. Sehingga terbentuk seperti berikut:

- 1) Faktor 1 terdiri dari : Pengendalian Emosi, Menunjukkan Kasih Sayang, Percaya Diri, Bekerja Keras, Motivasi, Disiplin, Pantang Menyerah, Tekun, Inisiatif, Kreativitas, Kemampuan adaptasi, Kemampuan IT
- 2) Faktor 2 terdiri dari : Kemampuan Bahasa Arab, *Teamwork*, Kemampuan Bahasa Inggris, Memimpin Tim, Komunikasi Tertulis, Publik Speaking, Komunikasi Verbal
- 3) Faktor 3 terdiri dari : Keterampilan Seni Suara, Keterampilan Seni Tari, Hafalan Surat Pendek, Keterampilan Seni Rupa, Ibadah, Doa Harian, Baca Tulis Alqur'an.

#### Pembahasan Hasil Penelitian

Persaingan dunia kerja semakin lama semakin tajam terutama untuk menghadapi Masyarakat Ekonomi Asean di mana dibutuhkan tenaga kerja yang benar-benar profesional. Hal ini tentu saja menuntut kesiapan dari lulusan sebuah perguruan tinggi untuk masuk di kawasan Masyarakat Ekonomi Asean. Hal ini sejalan dengan Strategi Pendidikan Tinggi Jangka Panjang 2003 – 2010 (Dirjen Dikti, 2004) yang dirumuskan oleh Depdiknas secara jelas menyebutkan bahwa peran pendidikan tinggi dalam peningkatan daya saing bangsa sangat vital mengingat tingkat persaingan sumber daya manusia (SDM) di pasar kerja nasional maupun internasional terus meningkat seiring dengan peningkatan pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi baru pada berbagai bidang dunia usaha, serta kebutuhan tingkat profesionalisme (*knowledge, hard skill, soft skill*) yang semakin tinggi.

Meskipun lulusan PGRA mungkin tidak banyak namun jika lulusan PGRA tidak siap dan tidak sesuai dengan kebutuhan pasar, lembaga yang menjadi tujuan lulusan PGRA tentunya akan berpaling dan menganggap lulusan PGRA ataupun non PGRA sama sekali tidak berbeda. Oleh karena itu lulusan harus dilengkapi dengan berbagai keterampilan yang akan melengkapi mereka sebagai lulusan PGRA yang sesuai kebutuhan pasar dan tentu memiliki ciri khas tersendiri yang menunjukkan identitas lembaga yang menghasilkannya, dalam hal ini jurusan PGRA FITK UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Keterampilan yang perlu dimiliki oleh mahasiswa PGRA UIN Maulana Malik Ibrahim Malang berdasarkan prioritas kebutuhannya adalah sebagai berikut:

1. Faktor 1 yaitu faktor yang terdiri dari keterampilan-keterampilan yang berkaitan dengan keterampilan inter personal yakni Pengendalian Emosi, Menunjukkan Kasih Sayang, Percaya Diri, Bekerja Keras, Motivasi, Disiplin, Pantang Menyerah, Tekun, Inisiatif, Kreativitas, Kemampuan adaptasi, Kemampuan IT
2. Faktor 2 yaitu faktor yang terdiri dari keterampilan yang berkaitan dengan keterampilan antar personal yaitu Kemampuan Bahasa Arab, *Teamwork*, Kemampuan Bahasa Inggris, Memimpin Tim, Komunikasi Tertulis, Publik Speaking, Komunikasi Verbal
3. Faktor 3 terdiri dari keterampilan yang berkaitan dengan keahlian teknis yaitu Ibadah, Hafalan Surat Pendek, Keterampilan Seni Rupa, Baca Tulis Alqur'an, Keterampilan Seni Suara, Keterampilan Seni Tari, Doa Harian.

#### Kesimpulan dan Saran

Kompetensi Pelengkap/Keterampilan yang perlu dimiliki oleh mahasiswa PGRA UIN Maulana Malik Ibrahim Malang berdasarkan prioritas kebutuhannya adalah sebagai berikut: (1) Faktor 1 yaitu faktor yang terdiri dari keterampilan-keterampilan yang berkaitan dengan keterampilan inter personal, yakni: pengendalian emosi, menunjukkan kasih sayang, percaya diri, bekerja keras, motivasi, disiplin, pantang menyerah, tekun, inisiatif, kreativitas, kemampuan adaptasi,

kemampuan IT. (2) Faktor 2 yaitu faktor yang terdiri dari keterampilan yang berkaitan dengan keterampilan antar personal, yaitu: kemampuan bahasa Arab, teamwork, kemampuan bahasa Inggris, memimpin tim, komunikasi tertulis, publik speaking, dan komunikasi verbal. (3) Faktor 3 terdiri dari keterampilan yang berkaitan dengan keahlian teknis, yaitu: ibadah, hafalan surat pendek, keterampilan seni rupa, baca tulis al-Qur'an, keterampilan seni suara, keterampilan seni tari, doa harian.

Menghadapi tantangan globalisasi berupa kompetisi di dunia kerja membutuhkan kesiapan yang matang bagi mahasiswa begitu ia lulus dari perguruan tinggi. Tuntutan-tuntutan kompetensi yang harus terpenuhi merupakan *PR* yang harus dipikirkan oleh program studi yang terkait. Penelitian yang berkelanjutan merupakan salah satu langkah tindak lanjut untuk terus mengembangkan dan memperoleh hasil yang lebih maksimal. Pembinaan-pembinaan perlu dilakukan untuk menjawab tantangan-tantangan tersebut. Kegiatan-kegiatan evaluasi dilakukan secara terus menerus perlu dilakukan menyesuaikan dinamika yang ada di lapangan. Pembinaan tidak cukup hanya dilakukan oleh program studi yang terkait. Butuh dukungan dari seluruh civitas akademika. Menjalani silaturahmi dan komunikasi yang baik adalah jalan yang terbaik.

#### Referensi

- Arikunto, Suharsimi (2010). *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- \_\_\_\_ (2010), *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azwar, S. (2012). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Guyette, Susan (1983). *Community-Based: Research A Handbook For Native Americans, California: Administration For Native Americans, Office Of Human Development Services, Department Of Health And Human Services*.
- Kurniawan Tatang, May 16, 2011, *Evaluasi Need Assesment Dalam Pembelajaran Teknologi Informasi Pendidikan Kejuruan*, [Http://Tatangkurniawan77.Wordpress.Com/2011/05/16/Evaluasi-Need-Assessment/](http://Tatangkurniawan77.Wordpress.Com/2011/05/16/Evaluasi-Need-Assessment/)
- Rossett, A., Arwady, J.W. (1992). *Training Needs assessment*. New Jersey: Educational Technological Publications.
- Teichler, U. (1999). *Research on the relationship between higher education and the world of work: past achievements, problems and new challenges*. Higher Education Vol 38: 169-190.
- Yorke, M and Knight P. (2006). *Curricula for economic and social gain*. Higher Education 2006 Vol 51: 565-568.
- Yorke, M and Knight P. (2003). *Assessment, Learning and Employability*. Open University Press. Berkshire England.



# Upaya Meningkatkan Pengetahuan Ibadah Shalat melalui Media Gambar dengan Papan Planel di TK Widyatama Cabak Tlogowungu Pati

Endah Yulianawati

Received: 29 2 2017 / Accepted: 20 3 2017 / Published online: 13 6 2017

© 2017 Association of Indonesian Islamic Kindergarten Teachers Education Study Program

**Abstract** *This study aims to determine the increase of students's worship knowledge at TK Widyatama Cabak Tlogowungu Pati through picture and panel board media. Classroom Action Research was conducted in the first semester of the academic year 2016/2017. This research will be carried out in 2 cycles. The analysis is done by using data reduction, display data and conclusion drawing / verification. The results showed that the picture and panel board media can improve the knowledge of the students prayer worship. This is shown from the observations of pre cycle, cycle I, and cycle II. In pre cycles, knowledge of worship in the category of good worship as many as 7 students (23%) and sufficient category as many as 24 students (77%). In the first cycle, the knowledge of worship in the category of excellent students as much as 17 students (55%), good category 11 students (35%), and enough category sebanyak 3 students (10%). In the second cycle, the knowledge of worship of the students reaches an increase of 87%, that is very good category as many as 27 students (32%), good category as many as 3 students (10%), and enough category as 1 student (3%). So in cycle II there is still one student who still need guidance from the teacher.*

**Keywords:** knowledge of prayer worship, picture media, panel board

**Abstrak** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan pengetahuan ibadah shalat siswa TK Widyatama Cabak Tlogowungu Pati melalui media gambar dengan papan planel. Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan pada Semester I Tahun Pelajaran 2016/2017. Penelitian ini akan di laksanakan dalam 2 siklus. Analisis dilakukan menggunakan langkah-langkah data reduction, data display dan conclusion drawing/verification. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media gambar dengan papan planel dapat meningkatkan pengetahuan ibadah shalat siswa. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil observasi dari pra siklus, siklus I, dan siklus II. Pada pra siklus, pengetahuan ibadah shalat siswa pada kategori baik sebanyak 7 siswa (23%) dan kategori cukup sebanyak 24 siswa (77%). Pada siklus I, pengetahuan ibadah shalat siswa pada kategori Baik sekali sebanyak 17 siswa (55%), kategori baik 11 siswa (35%), dan kategori cukup sebanyak 3 siswa (10%). Pada siklus II, pengetahuan ibadah shalat siswa mencapai peningkatan sebesar 87%, yakni kategori baik sekali sebanyak 27 siswa (32%), kategori baik sebanyak 3 siswa (10%), dan kategori cukup sebanyak 1 siswa (3%). Jadi pada siklus II masih ada 1 siswa yang masih memerlukan bimbingan dari guru.

**Kata Kunci:** pengetahuan ibadah shalat, media gambar, papan planel

## Pendahuluan

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 butir 14 menyebutkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan 6 tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan dasar (Sumiyati, 201:6).

Pendidikan di usia dini sangat penting karena masa ini merupakan periode emas (*golden age*), bagi perkembangan anak untuk memperoleh proses pendidikan. Pertumbuhan dan perkembangan anak ini yang dimaksud adalah mencakup aspek moral dan agama, fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni. Dimana aspek-aspek tersebut merupakan satu kesatuan yang saling terkait, yang dapat dirangsang secara seimbang sehingga anak dapat tumbuh secara optimal. Prinsip pelaksanaan program PAUD harus mengacu pada prinsip umum yang terkandung dalam konvensi hak anak, antara lain non diskriminasi, dilakukan demi kebaikan untuk anak, mengakui adanya hak hidup dan perkembangan yang sudah melekat pada anak.

Dalam rangka mencapai Tujuan Pendidikan Nasional terutama dalam peningkatan keimanan dan ketaqwaan kepada Allah SWT, kedudukan pengembangan agama Islam sangat kokoh dan kuat sesuai dengan tujuan pembelajaran di TK adalah membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan akhlak, sikap, perilaku, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta yang diperlukan anak didik agar menjadi muslim yang menghayati dan mengamalkan agama, serta sanggup menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan kepentingan pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya (Depag RI, 2001:1).

Sehubungan dengan pengembangan aspek Nilai-nilai agama dan moral pada materi do'a sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan di TK, guru dituntut memiliki pemahaman dan ketrampilan dalam melaksanakan program kegiatan belajar. Sedangkan dalam proses pembelajaran di TK, guru juga mengupayakan menyajikan materi pembelajaran kepada siswa secara baik sehingga diperoleh hasil yang positif dan efisien. Guru dalam melaksanakan pembelajaran harus menggunakan strategi yang terdiri dari pemilihan metode yang sesuai dengan tema pembahasan yang diajarkan serta memperhatikan penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan hasil pembelajaran yang lebih baik.

Sering dijumpai dalam pembelajaran ibadah shalat di TK, siswa kurang paham dan belum mampu melaksanakan shalat dengan benar. Upaya guru adalah bagaimana menyajikan materi pelajaran kepada siswa secara baik sehingga diperoleh hasil yang positif dan efisien. Di samping itu sering dijumpai kurangnya perhatian guru terhadap penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan hasil pembelajaran yang lebih baik.

Menurut Rudi Susilana, media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran. Hal ini mengandung pengertian bahwa media pembelajaran sebagai salah satu komponen yang tidak bisa berdiri sendiri tetapi saling berhubungan dengan komponen yang lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan. Media belajar berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar dan hasil belajar siswa akan tahan lama mengendap sehingga kualitas pembelajaran memiliki nilai yang tinggi (Rudi Susilana, 2009: 10).

Dengan menerapkan media pembelajaran yang tepat, diharapkan siswa akan termotivasi untuk belajar dengan sungguh-sungguh dan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Media dalam konteks pembelajaran keberadaannya sangat dipengaruhi oleh kondisi, situasi, dan faktor pendukung lainnya, dan ke tiga hal itulah yang menentukan seberapa penting keberadaan media pembelajaran. Sedangkan media yang cocok untuk pembelajaran ibadah shalat adalah media

gambar yang ditempelkan pada papan panel tentang gerakan-gerakan shalat dan siswa menirukannya dibawah bimbingan guru.

Guru dalam melaksanakan pembelajaran harus menentukan media yang sesuai dengan tema pembahasan yang diajarkan. Media gambar dengan papan panel merupakan media yang dipandang cocok dipilih oleh guru dalam pembelajaran praktek ibadah shalat karena media gambar berupa foto-foto yang dicetak tentang orang yang melakukan gerakan shalat yang ditempel pada papan panel akan membantu anak memahami gerakan shalat dan guru hanya menyuruh siswa melakukan gerakan seperti pada gambar serta melafaldkan bacaan shalat secara bersama-sama.

Permasalahan yang terjadi akhir-akhir ini adalah ada 21 dari 31 siswa TK Widyatama Cabak Tlogowungu Pati yang belum bisa mengerjakan gerakan shalat. Berdasarkan hasil observasi yang peneliti himpun bahwa anak tersebut belum mampu melakukan ibadah shalat. Wawancara peneliti dengan anak dan orang tua tersebut mengatakan bahwa di rumah keadaan lingkungannya kurang mendukung dalam mengembangkan kepribadian anak untuk berlatih mengerjakan ibadah shalat. Sementara pembelajaran ibadah shalat di sekolah banyak diajarkan hafalan-hafalan saja dan praktek ibadah shalat itupun dilaksanakan tanpa alat peraga serta banyak memakan waktu sehingga anak kurang paham (Wawancara dengan orang tua siswa 2016).

Berdasarkan pengamatan dan evaluasi yang ada selama ini, kemampuan ibadah shalat siswa TK Widyatama Cabak Tlogowungu Pati belum seperti yang diharapkan. Banyak peserta didik yang masih mengalami kesulitan dalam belajar di antaranya disebabkan guru dalam pembelajaran masih belum menggunakan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa. Cara-cara seperti itu membuat siswa tampak bosan, jenuh, dan kurang bersemangat dalam belajar. Oleh karena itu, perlu adanya media pembelajaran dalam menyampaikan praktek ibadah shalat agar siswa mudah memahami dan mudah menerapkan materi praktek ibadah shalat. Media tersebut hendaknya dapat membantu siswa untuk lebih aktif dan lebih bersemangat dalam menerima materi.

## Metode

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di Kelas B TK Widyatama Cabak Tlogowungu Pati. Penelitian ini dilaksanakan pada Semester I Tahun ajaran 2016/2017. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas B TK Widyatama Cabak Tlogowungu Pati berjumlah 31 siswa, yang terdiri dari 15 laki-laki dan 16 perempuan. Penelitian ini juga melibatkan 1 orang guru kolaborator di TK Widyatama Cabak Tlogowungu Pati. Penulis sebagai guru pendamping dan pengamat.

Sumber data adalah subyek dari mana data dapat diperoleh (Suharsimi Arikunto, 1992:102). Dalam penelitian ini terdapat sumber data yang akan dikumpulkan oleh peneliti, yaitu sumber primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data (Sugiyono, 2010:308). Dengan kata lain sumber data primer adalah data autentik atau data langsung dari tangan pertama tentang masalah yang diungkapkan. Sumber primer dalam penelitian ini adalah diperoleh dari semua siswa TK Widyatama Cabak Tlogowungu Pati berjumlah 31 siswa. Sumber sekunder adalah sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, maksudnya sumber data sekunder adalah data yang diperoleh dari sumber lain sebagai penunjang sumber data primer, misalnya melalui orang lain, buku perpustakaan, dan dokumentasi (Sugiyono, 2010: 309). Sumber sekunder ini diperoleh dari Kepala Sekolah, dan guru Kolaborator di TK Widyatama Cabak Tlogowungu Pati.

## Hasil Penelitian dan Pembahasan

### Siklus I

Sebelum melakukan tindakan, terlebih dahulu penulis mengadakan kegiatan awal (pra siklus). Pada kegiatan pra siklus ini penulis fokuskan pada ketuntasan nilai pengetahuan ibadah shalat siswa di TK Widyatama Cabak Tlogowungu Pati sebelum diadakan tindakan. Dari nilai ketuntasan pengetahuan ibadah shalat siswa ini diketahui bahwa ketuntasan pengetahuan ibadah shalat ternyata masih rendah.

Berdasarkan pengamatan dan evaluasi yang ada selama ini, pengetahuan ibadah shalat siswa TK Widyatama Cabak Tlogowungu Pati belum seperti yang diharapkan. Banyak peserta didik yang masih mengalami kesulitan dalam belajar di antaranya disebabkan karena guru dalam menyampaikan materi pelajaran dengan menerapkan strategi pengajaran yang kurang mengaktifkan anak untuk belajar, masih menggunakan metode ceramah, siswa banyak duduk, mendengarkan dan menghafal, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi monoton, kurang menarik, tampak membosankan, menjenuhkan dan membuat siswa kurang bersemangat dalam belajar. Motivasi belajar siswa sangat rendah pada pengetahuan ibadah shalat siswa sehingga penguasaan siswa pada materi tersebut tidak penuh.

Ada 21 anak dari 31 siswa TK Widyatama Tlogowungu Pati yang belum bisa melaksanakan ibadah shalat. Jika dianalisis dengan teori ketuntasan bahwa kelas dianggap berhasil dan efektif jika siswa mencapai rata-rata 80 dan pengetahuan ibadah shalat siswa mengalami peningkatan minimal 90%. Dengan demikian pengetahuan ibadah shalat siswa TK Widyatama Cabak Tlogowungu Pati dinyatakan belum berhasil dan kurang efektif, karena siswa yang mencapai peningkatan pengetahuan ibadah shalat siswa belum mencapai 90%.

Penilaian ketuntasan pengetahuan ibadah shalat siswa adalah dengan menilai setiap responden dalam melalui media gambar dengan papan panel dengan cara mengamati setiap responden dengan menggunakan instrument observasi. Adapun aspek yang diamati adalah melafaldkan bacaan shalat dengan tartil, tajwid, fasih, melaksanakan shalat dengan baik dan benar, praktek ibadah shalat dengan bacaan yang fasih dan bacaan yang benar.

Berdasarkan gambaran umum tentang kondisi awal (pra siklus) siswa dapat disimpulkan adanya masalah pokok dalam pembelajaran pengetahuan ibadah shalat siswa TK B Widyatama Cabak Tlogowungu Pati yang di teliti, yaitu aktifitas siswa dalam mengikuti pembelajaran masih rendah. Hal ini akhirnya menyebabkan nilai ketuntasan pengetahuan ibadah shalat siswa masih rendah. Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis membuat suatu rencana tindakan penelitian untuk siklus I dengan menyusun sekenario pembelajaran. Dalam sekenario ini mulai dicoba penerapan media gambar dengan papan panel meningkatkan pengetahuan ibadah shalat siswa.

**Tabel 1.**

**Kegiatan Pembelajaran Siklus I pada Pertemuan 1**

| Kegiatan pembelajaran / langkah Kegiatan   |
|--|
| <p><b>A. Pembukaan atau kegiatan awal. (30 menit)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berbaris</li> <li>2. Salam pembuka.</li> <li>3. Berdoa sebelum belajar.</li> <li>4. Berdoa untuk ke dua orang tua</li> <li>5. Berdoa selamat Dunia Akherat.</li> </ol> |

|  |
|--|
| <p>6. Membaca surat Al Fatikhah.</p> <p>7. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan.</p> <p><b>B. Kegiatan Inti ( 60 menit)</b></p> <p>1. Guru memperlihatkan media gambar dengan papan panel.</p> <p>2. Guru menempelkan gambar gerakan shalat pada papan panel</p> <p>3. Guru Melafaldkan niat dan bacaan shalat bagian demi bagian dengan fasih.</p> <p>4. Siswa mendengarkan sambil memperhatikan guru.</p> <p>5. Guru mengulang 2 sampai 3 kali bacaan shalat</p> <p>6. Siswa mengikuti dan menghafal bacaan shalat bagian demi bagian jadi tidak sekaligus.</p> <p>7. Guru mengulang bacaan shalat dengan fasih.</p> <p>8. Murid menghafal bacaan shalat bagian demi bagian dan di ulang-ulang sampai hafal seluruhnya.</p> <p>9. Bagian yang sudah dihafal hendaknya selalu diulang-ulang agar anak tidak lupa.</p> <p>10. Guru memberikan materi shalat dengan menggunakan media gambar dengan papan panel.</p> <p>11. Guru Meminta siswa untuk mengambil gambar gerakan shalat satu persatu untuk ditempelkan pada papan panel.</p> <p>12. Guru meminta siswa menempelkan gambar orang shalat pada papan palnel satu-persatu beserta melafaldkan bacaan shalat.</p> <p><b>C. Istirahat (20 menit)</b></p> <p>1. Berdoa sebelum dan sesudah makan.</p> <p>2. Bermain di luar kelas.</p> <p><b>D. Kegiatan Akhir/Penutup (30 menit)</b></p> <p>1. Mengulang materi bacaan shalat secara tartil, tajwid dan fasih.</p> <p>2. Memberikan informasi kegiatan anak besok.</p> <p>3. Berdoa sebelum pulang.</p> <p>4. Salam Pulang.</p> |
|--|

**Tabel 2.****Kegiatan Pembelajaran Siklus I Pada Pertemuan Ke 2**

| <b>Kegiatan pembelajaran / langkah Kegiatan</b>   |
|---|
| <p><b>A. Pembukaan atau kegiatan awal. (30 menit)</b></p> <p>1. Berbaris</p> <p>2. Salam pembuka.</p> <p>3. Berdoa sebelum belajar.</p> <p>4. Berdoa untuk ke dua orang tua</p> <p>5. Berdoa selamat Dunia Akherat.</p> <p>6. Membaca surat Al Fatikhah.</p> <p>7. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan.</p> <p><b>B. Kegiatan Inti ( 60 menit)</b></p> <p>1. Guru memperlihatkan beberapa macam gambar orang shalat warna-warni.</p> <p>2. Guru menempelkan gambar gerakan shalat.</p> <p>3. Guru Melafaldkan niat dan bacaan shalat bagian demi bagian dengan fasih.</p> <p>4. Siswa mendengarkan sambil memperhatikan guru.</p> <p>5. Guru mengulang 2 sampai 3 kali bacaan shalat</p> <p>6. Siswa mengikuti dan menghafal bacaan shalat bagian demi bagian jadi tidak sekaligus.</p> <p>7. Guru mengulang bacaan shalat dengan fasih.</p> <p>8. Murid menghafal bacaan shalat bagian demi bagian dan di ulang-ulang sampai hafal seluruhnya.</p> |

9. Bagian yang sudah dihafal hendaknya selalu diulang-ulang agar anak tidak lupa.
  10. Guru memberikan materi shalat dengan menggunakan media gambar dengan papan panel.
  11. Guru Meminta siswa untuk mengambil gambar gerakan shalat satu persatu untuk ditempelkan pada papan panel.
  12. Guru meminta siswa menempelkan gambar orang shalat pada papan panel satu-persatu beserta melafaldkan bacaan shalat.
- C. Istirahat (20 menit)**
1. Berdoa sebelum dan sesudah makan.
  2. Bermain di luar kelas.
- D. Kegiatan Akhir./Penutup (30 menit)**
1. Mengulang praktek bacaan dan gerakan shalat secara tartil, tajwid dan fasih.
  2. Memberikan informasi kegiatan anak besok.
  3. Berdoa sebelum pulang.
  4. Salam Pulang.

Berdasarkan hasil observasi pengetahuan ibadah shalat siswa pada siklus I pertemuan ke 1, dapat dilihat bahwa pengetahuan ibadah shalat dalam pembelajaran praktek ibadah shalat yang termasuk dalam kategori baik sekali berjumlah 17 siswa atau sebesar 55%. Kemudian yang berkategori baik berjumlah 11 siswa atau sebesar 35%. Sedangkan yang berkategori cukup berjumlah 3 siswa atau 10%, dalam mengikuti kegiatan pembelajaran praktek ibadah shalat dengan menggunakan media gambar dengan papan panel.

**Tabel 3.**  
**Kategori Skor Observasi pengetahuan Ibadah Shalat Siswa**

| No | Kategori    | Skor  | Jumlah Siswa | Prosentase |
|----|-------------|-------|--------------|------------|
| 1  | Baik Sekali | 17-20 | 17 Siswa     | 55%        |
| 2  | Baik        | 13-16 | 11 Siswa     | 35%        |
| 3  | Cukup       | 9-12  | 3 Siswa      | 10%        |
| 4  | Tidak Baik  | 4-8   | -            | -          |

Berdasarkan hasil observasi pengetahuan ibadah shalat siswa pada siklus I pertemuan ke 2 di atas, dapat dilihat bahwa pengetahuan ibadah shalat dalam pembelajaran praktek ibadah shalat yang termasuk dalam kategori baik sekali berjumlah 17 siswa atau sebesar 55%. Kemudian yang berkategori baik berjumlah 11 siswa atau sebesar 35%. Sedangkan yang berkategori cukup berjumlah 3 siswa atau 10%, dalam mengikuti kegiatan pembelajaran praktek ibadah shalat dengan menggunakan media gambar dengan papan panel.

Berdasarkan hasil observasi tersebut, peneliti dan guru melakukan analisis terhadap proses pembelajaran dan peningkatan pengetahuan ibadah shalat dengan menggunakan media gambar dengan papan panel. Analisis ini dilakukan oleh kepala sekolah, guru kelas dan peneliti dengan cara berdiskusi, mengevaluasi proses pembelajaran yang telah dilalui serta melihat kekurangan-kekurangan yang ada. Selain itu kepala sekolah, guru kelas dan peneliti juga berpedoman pada hasil observasi peningkatan pengetahuan ibadah shalat dengan menggunakan media gambar dengan papan panel melalui pedoman observasi.

Sudah ada peningkatan pengetahuan ibadah shalat siswa dengan menggunakan media gambar dengan papan panel jika dibandingkan dengan pengetahuan ibadah shalat sebelum tindakan akan tetapi hasil tersebut belum maksimal dan memuaskan itu berarti peneliti dan guru

kelas perlu memperbaiki proses pembelajaran. Kemampuan pengetahuan ibadah shalat siswa dalam satu kelas masih belum merata karena kemampuan anak berbeda-beda.

Pengetahuan ibadah shalat siswa pada siklus I pertemuan ke 2 di atas, dapat dilihat bahwa pengetahuan ibadah shalat dalam pembelajaran praktek ibadah shalat yang termasuk dalam kategori baik sekali berjumlah 17 siswa atau sebesar 55%. Kemudian yang berkategori baik berjumlah 11 siswa atau sebesar 35%. Sedangkan yang berkategori cukup berjumlah 3 siswa atau 10%, dalam mengikuti kegiatan pembelajaran praktek ibadah shalat dengan menggunakan media gambar dengan papan panel. Karena hasil belum mencapai indikator keberhasilan yang diinginkan yaitu 80% maka perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Hal ini disebabkan karena siswa kesulitan untuk mengikuti langkah-langkah pembelajaran yang diterapkan penulis secara penuh sebagaimana yang disusun dalam Rencana Kegiatan Harian. Dari sisi penulis juga belum sepenuhnya menguasai skenario pembelajaran menerapkan media gambar dengan papan panel. Belum siapnya siswa dalam mengikuti pelajaran tersebut, dikarenakan siswa baru pertama kali menerima pembelajaran ibadah shalat dengan menerapkan media gambar dengan papan panel. Selain itu juga disebabkan skenario pembelajaran yang dat belum sepenuhnya dipatuhi siswa, sehingga perlu untuk mengadakan perbaikan skenario pembelajaran pada perbaikan skenario pembelajaran pada perbaikan pembelajaran siklus II.

## Siklus II

Berdasarkan refleksi siklus I, peneliti melaksanakan tindakan selanjutnya, yaitu perbaikan pembelajaran pada siklus II. Tahap awal yang penulis lakukan bersama teman sejawat adalah membuat perencanaan tindakan.

Perencanaan yang penulis lakukan adalah meninjau kembali Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang disiapkan dan memperbaharunya berdasarkan hasil evaluasi dan refleksi pada siklus I. pembaharuan ini penulis fokuskan pada hal-hal yang dirasakan kurang maksimal di siklus I dan perlu adanya pembaharuan, terutama yang menyangkut skenario pembelajaran dengan menerapkan media gambar dengan papan panel lebih sesuai dengan kondisi siswa, sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan, lebih meningkatkan keaktifan dan perhatian siswa. Selain itu, pada perencanaan ini penulis juga menyusun kembali instrument observasi dengan menerapkan media pembelajarn dengan media gambar dengan papan panel.

Tahap tindakan siklus II ini terdiri dari 2 pertemuan, yaitu pertemuan ke 1 penulis melaksanakan pada tanggal 4 Januari 2017, dan pertemuan ke 2 penulis laksanakan pada tanggal 5 Januari 2017. Kemudian penulis melaksanakan kegiatan perbaikan pembelajaran praktek ibadah shalat dengan alokasi waktu 150 menit yaitu pada jam 7.00 – 9.30 WIB. Dalam melaksanakan perbaikan pembelajaran, penulis melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan skenario pembelajaran yang dituangkan dalam Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang telah diperbaiki sesuai hasil refleksi pada siklus I.

Siklus II pertemuan 1 adalah dimulai dengan pembukaan atau kegiatan awal (30 Menit) yaitu: Berbaris, salam pembuka, berdoa sebelum belajar, berdoa untuk ke dua orang tua, berdoa selamat dunia akherat, membaca surat *Al Fatikhah*, membaca Surat *An-Nas*, guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan.

Kegiatan Inti (60 Menit) yaitu: Guru mengajak anak belajar di luar kelas, guru menempelkan gambar orang shalat, guru melafaldkan niat dan bacaan shalat bagian demi bagian dengan fasih. siswa mendengarkan sambil memperhatikan guru., guru mengulang 2 sampai 3 kali bacaan shalat, siswa mengikuti dan menghafal bacaan shalat bagian demi bagian jadi tidak

sekaligus, guru mengulang bacaan shalat dengan fasih, siswa menghafal bacaan shalat bagian demi bagian dan di ulang-ulang sampai hafal seluruhnya, bagian yang sudah dihafal selalu diulang-ulang agar anak tidak lupa., guru memberikan materi shalat dengan menggunakan media gambar dengan papan panel, guru Meminta siswa untuk mengambil gambar gerakan shalat satu persatu untuk ditempelkan pada papan panel, Guru meminta siswa menempelkan gambar orang shalat pada papan panel satu-persatu beserta melafaldkan bacaan shalat, siswa diminta mempraktekkan bacaan shalat maupun gerakan shalat secara baik dan benar. Istirahat (20 Menit): berdoa sebelum dan sesudah makan, bermain di luar kelas.

Kegiatan Akhir (30 Menit): mengulang materi melafaldkan bacaan dan gerakan shalat secara baik dan benar, memberikan informasi kegiatan anak besok, berdoa, salam pulang.

**Tabel 4.**

**Kegiatan Pembelajaran Siklus II Pertemuan 1**

| Kegiatan pembelajaran / langkah Kegiatan   |
|--|
| <p><b>A. Pembukaan atau kegiatan awal (30 Menit)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berbaris</li> <li>2. Salam pembuka.</li> <li>3. Berdoa sebelum belajar.</li> <li>4. Berdoa untuk ke dua orang tua</li> <li>5. Berdoa selamat Dunia Akherat.</li> <li>6. Membaca surat <i>Al Fatikhah</i></li> <li>7. Membaca Surat <i>An-Nas</i>.</li> <li>8. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan.</li> </ol> <p><b>B. Kegiatan Inti (60 Menit)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengajak anak belajar di luar kelas</li> <li>2. Guru menempelkan gambar gerakan shalat pada papan panel</li> <li>3. Guru Melafaldkan niat dan bacaan shalat bagian demi bagian dengan fasih.</li> <li>4. Siswa mendengarkan sambil memperhatikan guru.</li> <li>5. Guru mengulang 2 sampai 3 kali bacaan shalat</li> <li>6. Siswa mengikuti dan menghafal bacaan shalat bagian demi bagian jadi tidak sekaligus.</li> <li>7. Guru mengulang bacaan shalat dengan fasih.</li> <li>8. Murid menghafal bacaan shalat bagian demi bagian dan di ulang-ulang sampai hafal seluruhnya.</li> <li>9. Bagian yang sudah dihafal hendaknya selalu diulang-ulang agar anak tidak lupa.</li> <li>10. Guru memberikan materi shalat dengan menggunakan media gambar dengan papan panel.</li> <li>11. Guru Meminta siswa untuk mengambil gambar gerakan shalat satu persatu untuk ditempelkan pada papan panel.</li> <li>12. Guru meminta siswa menempelkan gambar orang shalat pada papan panel satu-persatu beserta melafaldkan bacaan shalat.</li> <li>13. Siswa diminta praktek ibadah shalat.</li> </ol> <p><b>C. Istirahat (20 Menit)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berdoa sebelum dan sesudah makan.</li> <li>2. Bermain di luar kelas.</li> </ol> <p><b>D. Kegiatan Akhir (30 menit)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengulang praktek ibadah shalat.</li> <li>2. Memberikan informasi kegiatan anak besok.</li> <li>3. Berdoa.</li> <li>4. Salam Pulang.</li> </ol> |

Siklus II pertemuan ke 2 dimulai dengan pembukaan atau kegiatan awal (30 Menit) yaitu: Berbaris, salam pembuka, berdo'a sebelum belajar, berdo'a untuk ke dua orang tua, berdo'a selamat dunia akherat, membaca surat *Al Fatikhah*, membaca Surat *An-Nas*, guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan.

Kegiatan Inti (60 Menit) yaitu: Guru menempelkan gambar gerakan shalat dengan bermacam-macam gerakan, guru melafaldkan niat dan bacaan shalat bagian demi bagian dengan fasih sambil menempel gambar pada papan panel. Siswa mendengarkan sambil memperhatikan guru, guru meminta siswa melepas semua gambar gerakan shalat satu persatu untuk ditempelkan kembali pada papan panel, guru meminta siswa menempelkan gambar orang shalat pada papan panel satu-persatu beserta melafaldkan bacaan shalat, siswa mempraktekkan bacaan shalat maupun gerakan shalat secara baik dan benar.

Istirahat (20 Menit): berdo'a sebelum dan sesudah makan, bermain di luar kelas.

Kegiatan Akhir (30 Menit): mengulang materi melafaldkan bacaan dan gerakan shalat secara baik dan benar, memberikan informasi kegiatan anak besok, berdo'a, salam pulang.

### Tabel 5.

#### Kegiatan Pembelajaran Siklus II Pertemuan Ke 2

| Kegiatan pembelajaran / langkah Kegiatan  |
|---|
| <p><b>A. Pembukaan atau kegiatan awal (30 Menit)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berbaris</li> <li>2. Salam pembuka.</li> <li>3. Berdo'a sebelum belajar.</li> <li>4. Berdo'a untuk ke dua orang tua</li> <li>5. Berdo'a selamat Dunia Akherat.</li> <li>6. Membaca surat <i>Al Fatikhah</i></li> <li>7. Membaca Surat <i>An-Nas</i>.</li> <li>8. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan.</li> </ol> <p><b>B. Kegiatan Inti (60 Menit)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menempelkan bermacam-macam gambar gerakan shalat</li> <li>2. Guru menempelkan gambar gerakan shalat.</li> <li>3. Guru Melafaldkan niat dan bacaan shalat bagian demi bagian dengan fasih.</li> <li>4. Guru meminta siswa melepas semua gambar gerakan shalat satu persatu untuk ditempelkan kembali pada papan panel.</li> <li>5. Guru meminta siswa menempelkan gambar orang shalat pada papan panel satu-persatu beserta melafaldkan bacaan shalat.</li> <li>6. Siswa diminta praktek ibadah shalat.</li> </ol> <p><b>C. Istirahat (20 Menit)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berdo'a sebelum dan sesudah makan.</li> <li>2. Bermain di luar kelas.</li> </ol> <p><b>D. Kegiatan Akhir (30 menit)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengulang praktek ibadah shalat.</li> <li>2. Memberikan informasi kegiatan anak besok.</li> <li>3. Berdo'a.</li> <li>4. Salam Pulang.</li> </ol> |

Berdasarkan hasil observasi pengetahuan ibadah shalat siswa pada siklus II di atas, dapat dilihat bahwa pengetahuan ibadah shalat dalam pembelajaran praktek ibadah shalat yang

termasuk dalam kategori baik sekali berjumlah 25 siswa atau sebesar 81 %. Kemudian yang berkategori baik berjumlah 4 siswa atau sebesar 13 %. Sedangkan yang berkategori cukup berjumlah 2 siswa atau 6%.

Dalam melaksanakan pengamatan mengenai perhatian dan keaktifan siswa dalam pembelajaran praktek ibadah shalat, ketika penulis mengajarkan materi, teman sejawat mengadakan pengamatan terhadap perhatian dan keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran praktek ibadah shalat melalui penerapan media gambar dengan papan panel, siswa sudah mulai ada peningkatan yang signifikan yaitu mencapai 87%.

Kemampuan siswa dalam mengikuti pembelajaran praktek ibadah shalat dari Pra Siklus ke siklus I dan ke siklus II terus mengalami peningkatan. Pada siklus II pengetahuan ibadah shalat yaitu siswa bisa melafalkan bacaan dengan baik dan benar serta bias melakukan gerakan shalat dengan benar. Hal ini dikarenakan melalui penerapan media gambar dengan papan panel dapat meningkatkan pengetahuan ibadah shalat siswa. Penerapan media gambar dengan papan panel dapat menjadikan siswa termotivasi untuk belajar, lebih aktif dan perhatian dalam mengikuti pembelajaran. Adanya peningkatan aktifitas siswa tersebut akan dapat menjadikan hasil belajar siswa akan meningkat.

Pada pra siklus hasil observasi pengetahuan ibadah shalat mencapai 23% atau 7 siswa berkategori baik. Pada siklus I hasil observasi pengetahuan ibadah shalat siswa meningkat menjadi 55% berkategori baik sekali atau 17 siswa. Kemudian pengetahuan ibadah shalat siswa pada siklus II yang berkategori Baik sekali 87% atau 27 siswa.

Berdasarkan rekapitulasi data hasil observasi pengetahuan ibadah shalat siswa melalui media gambar dengan papan panel dari pra siklus, siklus I, dan siklus II, sebagaimana pada tabel di atas, dapat dijelaskan bahwa pengetahuan ibadah shalat pada setiap siklus mengalami peningkatan. Pada pra siklus pengetahuan ibadah shalat siswa pada kategori Baik sebanyak 7 siswa atau 23%, pada kategori cukup sebanyak 24 siswa atau 77%. Pada siklus I pengetahuan ibadah shalat siswa sebanyak 17 siswa atau 55% atau meningkat 32% pada kategori Baik, sekali sedangkan 11 siswa atau 35% pada kategori baik, sedangkan 3 siswa atau 10% dalam kategori cukup. Pada siklus II pengetahuan ibadah shalat siswa mencapai 87% atau 27 siswa meningkat sebesar 32% pada kategori baik sekali, dan 3 siswa atau 10% pada kategori baik, sedangkan 1 siswa atau 3% pada kategoricukup. Jadi pada siklus II masih ada 1 siswa yang masih memerlukan bimbingan dari guru.

Berdasarkan dari data yang penulis paparkan di atas, dapat dilihat bahwa aktifitas siswa dalam mengikuti pembelajaran ibadah shalat dari siklus I ke siklus II terus mengalami peningkatan. Pada siklus II yang kurang aktif dan kurang perhatian dalam mengikuti praktek ibadah shalat sudah tidak ada. Hal ini dikarenakan melalui penerapan media gambar dengan papan panel dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa. Penerapan media gambar dengan papan panel akan mampu menjadikan kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan, siswa lebih aktif dan perhatian dalam mengikuti pembelajaran. Adanya peningkatan aktifitas siswa tersebut akan dapat menjadikan kemampuan siswa akan meningkat.

## **Simpulan**

Pengetahuan siswa dalam mengikuti pembelajaran praktek ibadah shalat dari pra Siklus ke siklus I dan ke siklus II terus mengalami peningkatan. Pada siklus II pengetahuan ibadah shalat yaitu siswa bisa melafalkan bacaan dengan baik dan benar serta bisa melakukan gerakan shalat dengan benar. Hal ini dikarenakan melalui penerapan media gambar dengan papan panel dapat

meningkatkan pengetahuan ibadah shalat siswa. Penerapan media gambar dengan papan panel dapat menjadikan siswa termotivasi untuk belajar, lebih aktif dan perhatian dalam mengikuti pembelajaran. Adanya peningkatan aktifitas siswa tersebut akan dapat menjadikan hasil belajar siswa akan meningkat.

Media gambar dengan papan panel dapat meningkatkan pengetahuan ibadah shalat siswa. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil observasi dari pra siklus, siklus I, dan siklus II, mengalami peningkatan. Pada pra siklus pengetahuan ibadah shalat siswa pada kategori Baik sebanyak 7 siswa atau 23%, pada kategori cukup sebanyak 24 siswa atau 77%. Pada siklus I pengetahuan ibadah shalat siswa sebanyak 17 siswa atau 55% atau meningkat 32% pada kategori Baik, sekali sedangkan 11 siswa atau 35% pada kategori baik, sedangkan 3 siswa atau 10% dalam kategori cukup. Pada siklus II pengetahuan ibadah shalat siswa mencapai 87% atau 27 siswa meningkat sebesar 32% pada kategori baik sekali, dan 3 siswa atau 10% pada kategori baik, sedangkan 1 siswa atau 3% pada kategori cukup. Jadi pada siklus II masih ada 1 siswa yang masih memerlukan bimbingan dari guru.

## Referensi

- Abul A'la Maududi. (2001). *Menjadi Muslim Sejati*. Yogyakarta: Mitra Pustaka.
- Arief S. Sardiman, dkk., (2005). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Surabaya: Rajawali Press.
- Basyiruddin Usman. (2002). *Metodologi Pembelajaran Agama Islam*. Jakarta: Ciputat Press.
- Depag RI. (2001). *Petunjuk Teknis Proses Belajar Mengajar di Raudlatul Athfal, bidang Pengembangan Agama Islam*, Jakarta: Depag RI.
- Ibrahim dan Nana Syaodih. (2002). *Perencanaan Pengajaran*, Jakarta: Rieneka Cipta.
- Lubis Salam. (2004). *Menuju Keluarga Sakinah mawaddah Warahmah*. Surabaya: Terbit Terang.
- Mansur. (2005). *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Margono. (2007). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rieneka Cipta.
- May Lwin. (2008). *Cara Mengembangkan Berbagai Komponen Kecerdasan*. Jakarta: Indeks.
- Moh Rosyid. (2006). *Strategi Pembelajaran Demokratis*. Semarang: Unnes Press.
- Moh. Rosyid. (2006). *Guru*. Kudus: STAIN Kudus Press.
- Muhibbin Syah. (1999). *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Rosda Karya.
- Nana Sudjana dan Ibrahim. (1989). *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru.
- Nuri Andriani. (2002). *Metode Penelitian*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Salim. (1998). *Penuntun Pelajaran Sembahyang, Akhlak, Do'a dan Taubat*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Sentot Haryanto. (2001). *Psikologi Shalat*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sigit Daryanto. (1998). *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surabaya: Apollo.

- Sugiyono. (2002). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (1992). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sumadi Suryabrata. (1992). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sumiyati. (2011). *PAUD Inklusi PAUD Masa Depan*. Yogyakarta: Cakrawala Institute.
- Wardhani, I.G.A.K. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Warno Hamid. (1999). *Pedoman Praktis Ibadah Shalat*. Surabaya: Insan Cendekia.
- Wina Sanjaya. (2008). *Kurikulum dan Pembelajaran, Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Yuliani Nurani Sujiono. (2006). *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Zainal Aqib. (2002). *Profesionalisme Guru Dalam Pembelajaran*. Surabaya: Insan Cendekia.



# Peningkatan Kemampuan Kognitif melalui Bermain Playdough

Endang Susilowati

Received: 29 2 2017 / Accepted: 20 3 2017 / Published online: 13 6 2017

© 2017 Association of Indonesian Islamic Kindergarten Teachers Education Study Program

**Abstract** *This study aims to determine the effectiveness of playdough media to improve children's cognitive abilities. The design of this study used classroom action research. The results show that for the "very good developing" category, from pre cycle as much as 6 children or 33,33%, in cycle I still 6 children or 33,33%, and become 10 child or 55,56%. For the "developing as expected" category, from 2 children or 11,11% in cycle I become 5 child or 27,78% and in cycle II become 8 child or 44,44%. For the "developing" category, in pre cycle of 2 children or 11,11% and then decreased to 1 child or 5,56% and in cycle II no children who entered the category began to grow or 0%. In the "under developed" category in the pre cycle of 8 or 44,44%, then in the first cycle is reduced to 6 children or 33,33% and in cycle II there is no children in "under developed" category, or 0%. It can be concluded that playdough media can improve children's cognitive ability.*

**Keywords:** cognitive development, early childhood, playdough media

**Abstrak** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media playdough untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Desain penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas. Hasilnya menunjukkan bahwa untuk kategori "berkembang sangat baik" dari pra siklus sebanyak 6 anak atau 33,33%, pada siklus I masih 6 anak atau 33,33%, dan menjadi 10 anak atau 55,56%. Untuk kategori "berkembang sesuai harapan" dari 2 anak atau 11,11% pada siklus I menjadi 5 anak atau 27,78% dan pada siklus II menjadi 8 anak atau 44,44%. Sedangkan untuk kategori "mulai berkembang" pada pra siklus sejumlah 2 anak atau 11,11% kemudian turun menjadi 1 anak atau 5,56% dan pada siklus II tidak ada anak yang masuk kategori mulai berkembang atau 0%. Pada kategori "belum berkembang" pada pra siklus sejumlah 8 atau 44,44%, kemudian pada siklus I berkurang menjadi 6 anak atau 33,33% dan pada siklus II tidak anak yang masuk kategori belum berkembang atau 0%. Dapat disimpulkan bahwa media playdough dapat meningkatkan kognitif anak.

**Kata kunci:** perkembangan kognitif, anak usia dini, media playdough

## Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Sumiyati, 2014:12).

Pertumbuhan dan perkembangan yang dimaksud antara lain mencakup semua aspek perkembangan anak yaitu aspek moral agama, fisik, bahasa, kognitif, sosial, emosional dan seni. Aspek-aspek tersebut merupakan satu kesatuan yang saling terkait yang dapat dirangsang secara seimbang sehingga anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.

Pendidikan anak usia dini sangat menyenangkan dan membuat anak lebih senang memperhatikan, karena pembelajaran melalui bermain dan bernyanyi anak tidak mudah jenuh dan bosan. Bermain merupakan sarana aspek perkembangan diantaranya adalah aspek kognitif dan menggambarkan kondisi perkembangan anak meskipun hanya bermain seolah-olah hanya membuat bersenang-senang bagi anak.

Melalui permainan juga dapat melatih beberapa kemampuan dasar pada anak, misalnya : merangsang kognitif dan imajinasi anak, melatih daya ingat anak, melatih kemampuan kognitif, melatih kecerdasan, melatih penglihatan anak, melatih koordinasi tubuh pada anak, melatih pendengaran anak, melatih kemampuan ekspresi anak, melatih motorik pada anak baik motorik kasar maupun motorik halus dan melatih anak belajar mengatasi masalah (Hurlock Elizabeth B, 1978: 7).

Dengan demikian, banyak sekali manfaat dari kegiatan bermain. Melalui bermain anak akan dapat mengembangkan keterampilan dengan perasaan senang, sehingga anak akan lebih berimajinasi dan siap menghadapi lingkungannya serta siap mengikuti pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi. Jadi bagi para pendidik khususnya orang tua, harus dapat menentukan cara tepat dalam memberikan pembelajaran kepada anak dan pada waktu proses pembelajaran berlangsung anak tidak merasa terpaksa atau dipaksakan, akan tetapi keinginan itu akan menyenangkan dan tidak membosankan bagi anak.

Menurut Piaget bermain dengan objek yang ada di lingkungannya merupakan cara anak belajar, berinteraksi dengan objek dan orang, serta menggunakan objek itu untuk berbagai keperluan membantu anak memahami tentang objek, orang dan situasi tersebut, menurut Erikson bermain juga memungkinkan anak untuk mengekspresikan perasaannya secara leluasa, tanpa tekanan batin. Menurut Brunner dan Sutton-Smith bermain merupakan proses berpikir secara fleksibel dan proses pemecahan masalah. Pada saat bermain anak dihadapkan pada berbagai situasi, kondisi dan obyek, baik nyata maupun imajiner yang memungkinkannya menggunakan berbagai kemampuan berpikir dan memecahkan masalah (Slamet Suyanto, 2005:116).

Dengan tidak meninggalkan prinsip pembelajaran di PAUD yaitu belajar melalui bermain seraya untuk kegiatan belajar, maka APE (Alat Permainan / Peraga Edukatif) sangat penting untuk proses pembelajaran anak usia dini. Alat edukatif tidak dapat dilepas dari alat permainan edukatif dikarenakan di usia dini adalah masa bermain anak, sehingga alat bermain di desain sesuai dengan kecenderungan edukatif anak yang berada di dunia bermain (Sumiyati, 2014: 22).

Pengadaan APE dapat membeli atau membuat sendiri dengan memperhatikan lima aspek perkembangan anak dan tak kalah pentingnya keamanan, kenyamanan, kemudahan bagi anak, dan bahan mudah untuk didapatkan. Diantara permainan APE adalah *Playdough*. *Playdough*

merupakan alat permainan yang murah dan dapat dibentuk sesuai dengan kreativitas anak atau bisa membuat bentuk apapun dengan cetakan.

Kognitif merupakan suatu pemahaman atau menangkap apa yang sedang dilihat maupun suatu hal yang ditemui di setiap harinya, tidak sekedar melihat sesuatu hanya begitu saja, akan tetapi kognitif melibatkan berbagai kerja akal dan pikiran. Maka terkadang anak yang sedang melihat sesuatu seolah-olah mengabaikan apa yang ia lihat, namun sebenarnya ia memperhatikan apa yang ia lihat dan apa saja yang ditemui dan ia dengar, dengan berpikir. Ketika anak sedang bermain *Playdough*, mereka dapat membentuk suatu mainan yang digemari sesuai dengan imajinasi anak. Dengan demikian peserta didik dapat mengembangkan kognitifnya melalui permainan *Playdough*.

Mengingat pentingnya perkembangan kognitif sebagai awal pemahaman belajar dan meneruskan pemahaman belajar dalam meneruskan pemahaman di masa selanjutnya. TK Tunas Bhakti Tlogosari Tlogowungu Pati salah satu tempat pra sekolah yang kognitifnya masih lemah di bidang *Playdough*. Tingkat pencapaiannya belum maksimal, hanya beberapa anak yang tingkat pencapaiannya secara maksimal. Dari 18 siswa hanya 6 siswa yang tingkat pencapaiannya maksimal. Ini terlihat pada observasi awal di hari Selasa 1 November 2016, anak masih rendah kemampuan kognitifnya. Untuk mengatasi masalah di atas peneliti akan menyelesaikan permasalahan atau solusi dengan melakukan tindakan. Adapun tindakan yang dilakukan peneliti terdiri dari 2 siklus yaitu siklus I bermain *playdough* dengan kelompok besar dan siklus II bermain *playdough* dengan kelompok kecil. Untuk itu peneliti memasukkan permainan *Playdough* sebagai salah satu kegiatan tambahan dalam pengembangan kognitif.

### Metode

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang mengambil lokasi pada TK Tunas Bhakti Tlogosari Tlogowungu Pati. Penelitian ini dilakukan karena peneliti memandang perlunya peningkatan kemampuan kognitif di sekolah ini. Dalam satu siklus, penelitian ini terdiri dari empat komponen, yaitu: perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Subyek penelitian tindakan ini adalah keseluruhan peserta didik yang ada di kelompok B TK Tunas Bhakti Tlogosari yang terdiri dari 18 peserta didik dengan perincian 14 laki-laki, dan 4 perempuan yang beralamatkan di Desa Tlogosari Kecamatan Tlogowungu Kabupaten Pati. Data yang diperoleh adalah: Data primer diperoleh peneliti berasal dari informasi atau narasumber yaitu anak kelompok B sejumlah 18 anak dan TK Tunas Bhakti Tlogosari Tlogowungu Pati dan data sekunder yang diperoleh dari Kepala Sekolah TK Tunas Bhakti Tlogosari Tlogowungu Pati.

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah dengan observasi yang diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang timbul pada obyek penelitian. Pengamatan dan pencatatan tersebut dilakukan terhadap obyek di tempat terjadi atau berlangsungnya peristiwa. Serta dengan wawancara untuk mencari informasi yang tepat dan obyektif dalam pengambilan data proses penelitian yang sedang dilakukan. Adapun topik yang diwawancara adalah mengenai, Sejarah berdirinya TK Tunas Bhakti, Struktur organisasi TK Tunas Bhakti, Jumlah anak didik yang ada di TK Tunas Bhakti, Data guru TK Tunas Bhakti, Sarana dan Prasarana TK Tunas Bhakti, Foto-foto di TK Tunas Bhakti. Dan dokumentasi yang digunakan untuk mencari data tentang struktur, karyawan, jumlah sarana dan prasarana di TK Tunas Bhakti Tlogosari dan data-data lain yang dapat membantu dalam penelitian.

Penelitian Tindakan Kelas ini terdiri dari 2 siklus. Kegiatan awal dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang ada yaitu dengan melakukan observasi kegiatan keseharian di

TK baik saat pembelajaran maupun saat siswa bermain bebas. Dari hasil kegiatan awal tersebut kemudian peneliti menerapkan pembelajaran melalui bermain *playdough* dalam meningkatkan kognitif anak di TK Tunas Bhakti Tlogosari Tlogowungu Pati.

### Hasil Penelitian dan Pembahasan

Sebelum peneliti melakukan tindakan, terlebih dahulu melakukan tindakan awal berupa observasi. Hal tersebut dilakukan guna memperoleh data awal sebelum dilakukannya tindakan atau siklus dalam pembelajaran. Dari data awal tersebut diketahui bahwa aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran masih rendah. Adapun hasil observasi siswa dalam pembelajaran berupa kemampuan kognitif adalah sebagai berikut.

**Tabel 1.**  
**Kognitif Siswa Dalam Kelas Pra Siklus**

| No | Kriteria     | Jumlah Siswa | Prosentase  |
|----|--------------|--------------|-------------|
| 1  | BB           | 8            | 44,44%      |
| 2  | MB           | 2            | 11,11%      |
| 3  | BSH          | 2            | 11,11%      |
| 4  | BSB          | 6            | 33,33%      |
|    | <b>Total</b> | <b>18</b>    | <b>100%</b> |

Keterangan:

1. BB artinya belum berkembang: bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau diberi contoh oleh guru.
2. MB artinya mulai berkembang: bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru.
3. BSH artinya berkembang sesuai harapan: bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau diberi contoh oleh guru.
4. BSB artinya berkembang sangat baik: bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan.

Berdasarkan tabel dan grafik di atas dapat diketahui bahwa tingkat kognitif siswa dalam pembelajaran sebagai berikut: jumlah siswa yang berkembang sangat baik berjumlah 6 anak dengan prosentase 33,33%, kategori berkembang sesuai harapan berjumlah 2 anak dengan prosentase 11,11%, sedangkan yang mendapat nilai mulai berkembang sebanyak 2 anak dengan prosentase 11,11% dan untuk anak yang belum berkembang berjumlah 8 anak dengan prosentase 44,44%.

Berawal dari hasil sebelum menggunakan siklus dengan keadaan kognitif anak yang kurang terhitung kurang dalam kelas. Saat pra siklus peneliti hanya menggunakan metode ceramah dengan penugasan–penugasan biasa tanpa adanya metode, sehingga anak merasa bosan dengan pembelajaran dalam kelas dan hal tersebut menjadikan kognitif anak juga rendah. Untuk itu peneliti dengan menggunakan metode bermain *playdough* ini diharapkan nantinya kemampuan kognitif anak dapat meningkat secara optimal. Hasil pelaksanaan yang dilakukan peneliti pada siklus I adalah sebagai berikut.

### 1. Perencanaan

Berdasarkan deskripsi yang telah dipaparkan pada pra siklus kondisi anak masih rendah. Hal tersebut disebabkan oleh metode pengajaran yang berjalan dalam TK tersebut masih minim sehingga kognitif anak untuk berkembang masih sangat kurang. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti akhirnya mengambil tindakan untuk penelitian dengan menggunakan siklus I. Peneliti menyusun skenario pada siklus I dengan pengajaran menggunakan media *playdough*. Rencana yang dilakukan adalah; Membuat rencana kegiatan harian (RKH). Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang peneliti susun adalah penggunaan media *playdough*; Mempersiapkan sarana dan prasarana media pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran; Mempersiapkan lembar observasi yang akan digunakan pada saat pembelajaran yangmana berisi beberapa aspek yang dinilai. Aspek tersebut adalah keaktifan anak dalam mengikuti pembelajaran, inisiatif dalam berkreasi, keberanian dalam membentuk pola tertentu dan ketepatan dalam menggunakan alat dan media.

### 2. Tindakan

Setelah tahap perencanaan telah tersusun dengan rapi, maka tahap selanjutnya adalah tindakan. Tindakan ini berupa pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan selama 3 hari pertemuan hari pembelajaran. Pada proses pembelajaran ini yang dilaksanakan terdapat; Kegiatan Awal, guru mengajak anak-anak untuk berbaris dengan rapi sebelum masuk ke dalam kelas dan berdoa bersama dan masuk dalam kelas dengan bersalaman dengan guru; Kegiatan Inti, bernyanyi bersama dengan anak-anak sebagai awal pembelajaran, guru bercerita tentang wisata di kebun binatang, guru mengajak anak-anak untuk ikut serta menyebutkan jenis-jenis hewan yang pernah ditemui di dalam kebun binatang; Istirahat, anak diajak untuk cuci tangan sebelum makan bersama, bersama dengan teman yang lainnya anak-anak makan siang bersama; Kegiatan Akhir, bernyanyi bersama-sama, berdoa bersama sebelum pulang, guru bersalaman dengan anak-anak. Sedangkan pada pertemuan ke-2 dan ke-3 pada kegiatan inti diisi untuk bermain bebas dengan *playdough*.

### 3. Pengamatan

Adapun hasil observasi pada siklus I sebagai berikut.

**Tabel 2.**  
**Kognitif Siswa Dalam Kelas Siklus I**

| No           | Kriteria | Jumlah Siswa | Prosentase  |
|--------------|----------|--------------|-------------|
| 1            | BB       | 6            | 33,33%      |
| 2            | MB       | 1            | 5,56%       |
| 3            | BSH      | 5            | 27,78%      |
| 4            | BSB      | 6            | 33,33%      |
| <b>Total</b> |          | <b>18</b>    | <b>100%</b> |

Keterangan:

1. BB artinya belum berkembang: bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau diberi contoh oleh guru.
2. MB artinya mulai berkembang: bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru.

3. BSH artinya berkembang sesuai harapan: bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau diberi contoh oleh guru.
4. BSB artinya berkembang sangat baik: bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan.

Dapat dilihat dengan jelas, untuk kognitif anak dalam pembelajaran dengan menggunakan media playdough meningkat. Hal tersebut terbukti dari jumlah dan prosentase anak dalam tabel dan grafik di atas jumlah anak yang tergolong dalam kurang sebesar 25% menjadi 5%. Dengan kategori cukup 40% menjadi 25% sedangkan baik dari 25% menjadi 55% dan terakhir sangat baik dari 10% menjadi 15%. Jadi pada siklus I ini dengan menggunakan media playdough kemampuan kognitif anak meningkat (bertambah baik).

#### **4. Refleksi**

Dari siklus I yang telah dilakukan oleh peneliti diperoleh hasil sebagai berikut : anak yang termasuk dalam kategori belum berkembang berjumlah 6 anak dengan prosentase 33,33%. Pada kategori mulai berkembang berjumlah 1 anak dengan prosentase 5,56%. Pada kategori berkembang sesuai harapan berjumlah 5 anak dengan prosentase 27,78%. Pada kategori berkembang sangat baik berjumlah 6 anak dengan prosentase 33,33%.

Setelah siklus I selesai dilakukan data tersebut menunjukkan bahwa kognitif anak belum tercapai sesuai yang peneliti harapkan. Hal ini terjadi karena dalam pelaksanaan media playdough belum berjalan dengan sempurna. Ini dikarenakan anak belum mengerti dengan baik dan kurang siap dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media playdough. Selain itu skenario yang telah dirancang pada siklus I belum terlaksanakan dengan baik, maka perlu adanya perbaikan kembali yaitu pada siklus II.

Adapun hasil pelaksanaan yang dilakukan peneliti pada siklus II sebagai berikut.

##### **1. Perencanaan**

Hasil dari siklus I untuk anak tergolong dalam berkembang sesuai harapan sampai berkembang sangat baik hanya berjumlah total 60%, sedangkan yang belum berkembang dan mulai berkembang mencapai 40%. Untuk itu peneliti menyusun kembali tindakan yang dilakukan kepada anak di siklus II ini. Adapun tindakan yang dilakukan sama dengan siklus I. Namun ada beberapa perbaikan dari kekurangan yang telah dilaksanakan di siklus I. Tindakan tersebut berupa menyusun kembali rencana kegiatan harian (RKH) yang akan digunakan pembelajaran, mempersiapkan sarana dan media pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran, dan terakhir mempersiapkan lembar observasi.

##### **2. Tindakan**

Pada tahap ini guru mempersiapkan rencana pembelajaran dengan materi yang akan disampaikan kepada anak-anak di dalam kelas. Tindakan ini berupa pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan selama 3 hari pertemuan hari pembelajaran. Pada proses pembelajaran ini yang dilaksanakan terdapat; Kegiatan Awal, guru mengajak anak-anak untuk berbaris dengan rapi sebelum masuk ke dalam kelas dan berdoa bersama dan masuk dalam kelas dengan bersalaman dengan guru; Kegiatan Inti, bernyanyi bersama dengan anak-anak sebagai awal pembelajaran, guru memberikan kesempatan untuk bermain *playdough* yang dibentuk dalam 3 kelompok; Istirahat, anak diajak untuk cuci tangan sebelum makan bersama, bersama dengan

teman yang lainnya anak-anak makan siang bersama; Kegiatan Akhir, bernyanyi bersama-sama, berdoa bersama sebelum pulang, guru bersalaman dengan anak-anak.

### 3. Pengamatan

Adapun hasil observasi pada siklus II sebagai berikut.

**Tabel 3.**  
**Kognitif Siswa Dalam Kelas Siklus II**

| No | Kriteria     | Jumlah Siswa | Prosentase  |
|----|--------------|--------------|-------------|
| 1  | BB           | 0            | 0%          |
| 2  | MB           | 0            | 0%          |
| 3  | BSH          | 8            | 44,44%      |
| 4  | BSB          | 10           | 55,56%      |
|    | <b>Total</b> | <b>18</b>    | <b>100%</b> |

Dari tabel dan grafik tersebut dapat dilihat dengan jelas, untuk kognitif anak dalam pembelajaran dengan menggunakan media playdough meningkat. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan kognitif anak. Skor anak dengan kriteria berkembang sangat baik mencapai 55,56% dengan jumlah 10 anak. Untuk berkembang sesuai harapan mencapai 44,44% dengan jumlah 8 anak dan mulai berkembang menjadi 0% dengan jumlah 0 anak, bahkan untuk anak dengan kriteria belum berkembang tidak ada. Ini membuktikan dengan menggunakan media playdough, kognitif anak semakin meningkat.

### 4. Refleksi

Pada tahap ini data yang terkumpul saat observasi yang kedua mengalami peningkatan. Dari data awal hingga siklus I dan II dilaksanakan, anak-anak mengalami perubahan yang drastis. Untuk itu dengan memperhatikan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan peneliti menilai tindakan yang telah dilakukan pada siklus II ini telah berhasil.

Pada siklus I, kognitif anak telah menunjukkan adanya perbedaan atau perubahan, hal tersebut dapat dilihat pada perubahan anak yang terjadi dari pra siklus dengan siklus I. Untuk lebih rincinya di bawah ini:

**Tabel 4.**  
**Data Tingkat Kognitif Anak Pra Siklus dan Siklus I**

| No | Kriteria     | Pra Siklus |             | Siklus I  |             |
|----|--------------|------------|-------------|-----------|-------------|
|    |              | f          | %           | f         | %           |
| 1  | BB           | 8          | 44,44%      | 6         | 33,33%      |
| 2  | MB           | 2          | 11,11%      | 1         | 5,56%       |
| 3  | BSH          | 2          | 11,11%      | 5         | 27,78%      |
| 4  | BSB          | 6          | 33,33%      | 6         | 33,33%      |
|    | <b>Total</b> | <b>18</b>  | <b>100%</b> | <b>18</b> | <b>100%</b> |

Berdasarkan dari tabel dan grafik di atas dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan antara pra siklus dengan siklus I. Peningkatan kognitif anak dari pra siklus dengan siklus I

terjadi perubahan dengan menggunakan media *playdough*. Perubahan tersebut sebagai berikut: kriteria berkembang sangat baik sebanyak 6 anak atau 33,33% menjadi 6 anak atau 33,33%. Untuk kriteria berkembang sesuai harapan dari 2 anak atau 11,11% menjadi 5 anak atau 27,78%, sedangkan mulai berkembang berjumlah 2 anak atau 11,11% menjadi 1 anak atau 5,56% dan terakhir dengan kriteria belum berkembang yang berjumlah 8 anak atau 44,44% menjadi 6 anak atau 33,33%.

Pada siklus II, kognitif anak telah menunjukkan adanya perbedaan atau perubahan yang sangat drastis, hal tersebut dapat dilihat pada perubahan anak yang terjadi dari siklus I dengan siklus II. Untuk lebih rincinya di bawah ini.

**Tabel 5.**  
**Data Tingkat Kognitif Anak Siklus I dan Siklus II**

| No           | Kriteria | Siklus I  |             | Siklus II |             |
|--------------|----------|-----------|-------------|-----------|-------------|
|              |          | f         | %           | f         | %           |
| 1            | BB       | 6         | 33,33%      | 0         | 0%          |
| 2            | MB       | 1         | 5,56%       | 0         | 0%          |
| 3            | BSH      | 5         | 27,78%      | 8         | 44,44%      |
| 4            | BSB      | 6         | 33,33%      | 10        | 55,56%      |
| <b>Total</b> |          | <b>18</b> | <b>100%</b> | <b>18</b> | <b>100%</b> |

Berdasarkan dari tabel dan grafik di atas dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan antara siklus I dengan siklus II. Peningkatan kognitif anak dari siklus I dengan siklus II terjadi perubahan dengan menggunakan media *playdough*. Perubahan tersebut sebagai berikut: kriteria berkembang sangat baik sebanyak 6 anak atau 33,33% menjadi 10 anak atau 55,56%. Untuk kriteria berkembang sesuai harapan dari 5 anak atau 27,78% menjadi 8 anak atau 44,44%, sedangkan mulai berkembang berjumlah 1 anak atau 5,56% menjadi 0 anak atau 0% dan terakhir dengan kriteria belum berkembang yang berjumlah 0 anak atau 0% menjadi tidak ada. Dengan demikian semakin jelas terbukti dengan menggunakan media *playdough* kognitif anak – anak semakin meningkat apabila dibandingkan antara pra siklus, siklus I dan siklus II.

**Tabel 6.**  
**Data Tingkat Kognitif Anak Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II**

| No           | Kriteria | Pra Siklus |             | Siklus I  |             | Siklus II |             |
|--------------|----------|------------|-------------|-----------|-------------|-----------|-------------|
|              |          | f          | %           | f         | %           | f         | %           |
| 1            | BB       | 8          | 44,44%      | 6         | 33,33%      | 0         | 0%          |
| 2            | MB       | 2          | 11,11%      | 1         | 5,56%       | 0         | 0%          |
| 3            | BSH      | 2          | 11,11%      | 5         | 27,78%      | 8         | 44,44%      |
| 4            | BSB      | 6          | 33,33%      | 6         | 33,33%      | 10        | 55,56%      |
| <b>Total</b> |          | <b>18</b>  | <b>100%</b> | <b>18</b> | <b>100%</b> | <b>18</b> | <b>100%</b> |

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa kemampuan anak dari pra siklus, siklus I dan siklus II mengalami peningkatan kemampuan kognitifnya. Hal tersebut dibuktikan dengan perolehan kriteria berkembang sangat baik pada pra siklus hanya 6 anak atau 33,33% menjadi 6 anak atau 33,33% pada siklus I dan mengalami kenaikan kembali pada siklus II menjadi 10 anak

atau 55,56%. Untuk kriteria berkembang sesuai harapan pada pra siklus berjumlah 2 anak atau 11,11% sedangkan siklus I naik menjadi 5 anak atau 27% dan pada siklus II mengalami menjadi 8 anak atau 44,44%. Pada kriteria mulai berkembang pra siklus berjumlah 2 anak atau 11,11%, siklus I menurun menjadi 1 anak atau 5,56% sedangkan pada siklus II menurun menjadi 0 anak atau 0%, untuk yang terakhir yaitu belum berkembang pada pra siklus berjumlah 8 anak atau 44,44% mengalami penurunan pada siklus I dengan jumlah 6 anak atau 35,33% sedangkan pada siklus II sudah tidak ada. Perolehan tersebut membuktikan bahwa kemampuan kognitif anak semakin meningkat dan bertambah baik.

## Simpulan

Penerapan media *playdough* di TK Tunas Bhakti Tlogosari Tlogowungu Pati tahun pelajaran 2016/2017 pada awalnya masih belum menunjukkan perubahan. Dengan pembelajaran yang menyenangkan dalam kelas anak pada siklus I mulai mengerti cara bermain *playdough* dengan mandiri. Kemampuan kognitif anak berupa kreatifitas bermain *playdough* dalam siklus II semakin bertambah. Hal tersebut dibuktikan dengan anak menjadi terampil dan mandiri dalam bermain *playdough*.

Kognitif siswa terjadi perubahan dari tahap demi tahap. Kriteria berkembang sangat baik pada pra siklus hanya 6 anak atau 33,33% menjadi 6 anak atau 33,33% pada siklus I dan mengalami kenaikan kembali pada siklus II menjadi 10 anak atau 55,56%. Untuk kriteria berkembang sesuai harapan pada pra siklus berjumlah 2 anak atau 11,11% sedangkan siklus I naik menjadi 5 anak atau 27% dan pada siklus II mengalami menjadi 8 anak atau 44,44%. Pada kriteria mulai berkembang pra siklus berjumlah 2 anak atau 11,11%, siklus I menurun menjadi 1 anak atau 5,56% sedangkan pada siklus II menurun menjadi 0 anak atau 0%, untuk yang terakhir yaitu belum berkembang pada pra siklus berjumlah 8 anak atau 44,44% mengalami penurunan pada siklus I dengan jumlah 6 anak atau 35,33% sedangkan pada siklus II sudah tidak ada. Untuk siklus II ini anak dengan kriteria belum berkembang mencapai 0%.

Jadi penggunaan media *playdough* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di TK Tunas Bhakti Tlogosari Tlogowungu Pati. Hal tersebut dibuktikan dengan data anak yang semakin meningkat kemampuan kognitifnya dari pra siklus, siklus I dan siklus II.

## Referensi

- Anas Sudijono. (2009). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Burhan Bungin. (2007). *Penelitian Kualitatif Komunikasi Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Diana Mutiah. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Dorothy Eison. (2005). *Permainan Cerdas Untuk Anak Usia 2-6 tahun*. Jakarta: Erlangga.
- Hurlock Elizabeth B. (1978). *Perkembangan Anak. Jilid I*. Jakarta: Erlangga.
- Hurlock. (2000). *Perkembangan Anak. Jilid I*. Terj. Med. Meitasri Tjandrasa dan Muslichah Zakarsih. Jakarta: Penerbit Erlangga.

- Immanuel. (2001). *Bermain dan Belajar*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Muhammad Idrus. (2010). *Metode Penelitian Ilmu Sosial. Edisi Kedua*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mulyasa, E. (2010). *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Patmodewo. (2000). *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Rahman Hibana S. (2005). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: PGTK Press.
- S. Margono. (2009). *Metodologi Penelitian Pendidikan Komponen MKDK*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Samianto. (2010). *Ayo Praktek PTK*. Jakarta: Rineka Rasil.
- Slamet Suyanto. (2005). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Sugiono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Balai Pustaka.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Tindakan Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sumiyati. (2014). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*. Yogyakarta: Cakrawala Institute.
- Tedja Saputra, MS. (2001). *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Yamin, M dan Sanan, JS. (2010). *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: GP Press.
- Yuliani, dkk. (2004). *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.



# Penyesuaian Konsep Matematika dengan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Hardiyanti P., Ikta Yarliani, & Dyah Ageng P. K.

Received: 27 2 2017 / Accepted: 29 4 2017 / Published online: 13 6 2017

© 2017 Association of Indonesian Islamic Kindergarten Teachers Education Study Program

**Abstract** *This article examines how early mathematical concepts that fit the early childhood cognitive development. The introduction of early mathematical concepts becomes important for early childhood to provide various stimuli and foster children's love of mathematics. The introduction of mathematics is not just about numeracy and formulas, but more important is the cultivation of the concept of mathematics. If early childhood has known let alone understand the concept of mathematics well, will certainly have a positive impact on subsequent developments. There are three points in this article related to early mathematical concepts that need to be introduced for early childhood: (1) matching and discriminating, comparing and contrasting, (2) classifying, sorting and grouping, (3) ordering, sequence and seriation.*

**Keywords:** basic concepts of mathematics, cognitive development, early childhood

**Abstrak** Artikel ini mengkaji konsep matematika awal yang sesuai dengan perkembangan kognitif anak usia dini. Pengenalan konsep matematika awal menjadi penting bagi anak usia dini untuk memberikan berbagai stimulus dan menumbuhkan kecintaan anak pada matematika. Pengenalan matematika tidak hanya tentang berhitung dan rumus-rumus, tapi yang lebih penting adalah penanaman konsep matematikanya. Jika sejak dini anak telah mengenal apalagi memahami konsep matematika dengan baik, tentu akan berdampak positif pada perkembangan selanjutnya. Ada tiga hal yang disampaikan dalam artikel ini terkait konsep matematika awal yang perlu diperkenalkan untuk anak usia dini, yaitu: 1) matching and discriminating, comparing and contrasting, 2) classifying, sorting and grouping, 3) ordering, sequence and seriation.

**Kata kunci:** penyesuaian, konsep matematika, perkembangan kognitif, anak usia dini

## Pendahuluan

Polemik mengenai pengajaran calistung (membaca, menulis dan berhitung) pada jenjang pendidikan anak usia dini kembali memanas. Hal ini disebabkan karena banyaknya sekolah dasar yang mengadakan tes masuk kelas 1 berupa kemahiran dalam membaca, menulis dan berhitung. Didukung pula dengan kenyataan bahwa buku-buku pelajaran kelas 1 SD yang sudah penuh dengan tulisan dan hitung-hitungan. Sehingga bisa dipahami keinginan para orang tua yang bersikeras agar anaknya mendapatkan pengajaran calistung untuk memuluskan adaptasinya di sekolah dasar.

Sementara itu, aturan hukum dalam Permendiknas RI No. 58 tahun 2009 tentang Standar PAUD hanya mengemukakan beberapa tingkat pencapaian perkembangan (TPP) terkait dengan

kemampuan calistung bagi anak usia 4-6 tahun, yaitu: (1) Pura-pura membaca cerita bergambar dalam buku dengan kata-kata sendiri; (2) Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal symbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung; (3) Membaca nama sendiri; dan (4) Menuliskan nama sendiri.

Untuk mendukung hal ini, Direktorat Jenderal Pendidikan dasar dan Menengah mengeluarkan surat edaran Nomor 1839/c.c2/TU/2009 perihal penyelenggaraan pendidikan Taman Kanak-kanak dan penerimaan siswa baru di Sekolah Dasar. Ada tiga hal yang ditekankan dalam surat edaran tersebut, yaitu: (1) Pendidikan di TK tidak diperkenankan mengajarkan materi calistung secara langsung. (2) Pendidikan di TK tidak diperkenankan memberikan pekerjaan rumah (PR) kepada anak didik dalam bentuk apapun. (3) Setiap sekolah dasar (SD) wajib menerima peserta didik tanpa melalui tes masuk.

Bagi kelompok yang kontra dengan pengajaran calistung pada anak usia dini, permendiknas ini menjadi sebuah pijakan yang kuat. Selain itu menurut mereka, masa anak usia dini adalah masa bermain dan bereksplorasi. Piaget mengelompokkan masa anak usia dini dalam masa praoperasional yang pola pikirnya didominasi symbol-simbol. Mereka belum mampu berpikir logis dan sistematis. Padahal, membaca, menulis dan berhitung termasuk katagori kegiatan yang memerlukan tata cara berpikir terstruktur yang sudah tentu menyalahi fase perkembangan anak usia dini sehingga dikhawatirkan pengajaran calistung akan memberikan beban terlalu besar bagi otak anak yang pada gilirannya akan menimbulkan kebosanan dan kebencian terhadap pelajaran ini.

Anak-anak seharusnya tidak dipaksa dan ditekan untuk belajar terlalu banyak dan terlalu dini dalam perkembangan mereka sebelum siap dan matang. Namun faktanya, banyak guru dan orang tua yang mengadopsi kartu flashnya Glenn Doman, berjam-jam mengacungkan kartu berisikan kosa kata dan angka-angka untuk menambah literasi anak. Padahal, cara seperti ini sangat mungkin membuat anak tertekan dengan target yang ditetapkan oleh guru atau orang tua. Anak tidak lagi memiliki dunia mereka secara utuh dan tidak diberikan kesempatan untuk berkembang secara normal sesuai periodenya.

Namun, kelompok yang pro dengan pengajaran calistung pada anak usia dini beralasan bahwa fase ini adalah golden age dalam perkembangan manusia. Pada masa ini, anak harus diberikan stimulasi semaksimal mungkin untuk mengoptimalkan seluruh aspek kecerdasannya. Stimulasi identik dengan pemberian rangsangan yang berasal dari lingkungan di sekitar anak guna lebih mengoptimalkan aspek perkembangan anak (Mashar, 2008)

Membaca, menulis dan berhitung termasuk stimulasi yang harus diberikan kepada anak usia dini agar kemampuan mereka dalam ranah ini dapat dipastikan secepat mungkin. Memperkuat hal ini, Weigel (2008) yang mengatakan bahwa lingkungan tambahan yang disiapkan di rumah dan sekolah untuk mengembangkan kemampuan literasi terbukti memberikan pengaruh positif dalam memberikan pengalaman yang optimal bagi anak dalam mengembangkan kemampuan membaca.

Keterampilan bahasa anak berkembang pesat dan penguasaan kosakata yang meningkat memungkinkan mereka mengekspresikan dan memikirkan beragam obyek dan peristiwa pada tahap pra operasional yang terjadi pada periode kritis ini. Bahasa juga menjadi dasar bagi bentuk interaksi sosial yang baru yakni komunikasi verbal. Pada tahap ini anak-anak juga dapat mengekspresikan pemikiran-pemikiran mereka dan juga menerima informasi yang sebelumnya tidak mungkin terjadi (Ormrod, 2008).

Diskursus ini tidak hanya berlangsung dalam tataran teori. Para pendukung masing-masing pendapat pun memunculkan contoh-contoh empirik yang sudah diterapkan di negara-

negara yang ranking pendidikannya tinggi.

Para pendukung pengajaran calistung pada anak usia dini berkiblat ke United Kingdom. Di Negara itu, anak-anak usia 3-4 tahun sudah diajari membaca dan menulis. Sehingga pada kelas reception di usia 4-5 tahun, anak-anak sudah bisa menuliskan kalimat yang didiktekan oleh gurunya. Ditambah lagi, United Kingdom selalu masuk jajaran 10 besar Negara dengan system pendidikan terbaik di dunia.

Kebijakan kurikulum United Kingdom sebenarnya tidak lepas dari kritik. Di dalam negeri mereka sendiri, perdebatan akan kurikulum ini tidak pernah selesai. Professor Lilian Katz, ahli pendidikan dari the University of Illinois in the USA menyatakan bahwa model pendidikan British yang memaksakan anak-anak untuk belajar sebelum mereka siap, dapat menimbulkan bahaya. Anak-anak yang memulai *formal teaching of reading* di usia sangat dini, memang mendapatkan hasil tes yang baik pada saat itu. Tetapi jika Anda mengikuti perkembangan mereka hingga usia 11 dan 12, anak-anak ini tidak lebih baik dari anak-anak yang memulai membaca secara informal. (BBC, 22 November 2007) Dr. Bethan Marshall, *senior lecturer* di King's College London juga menyatakan bahwa anak tidak mendapatkan keuntungan tambahan dari membaca terlalu dini (independent, 6 Desember 2007).

Sedangkan penganut pendapat yang kontra dengan pelajaran calistung pada usia dini mengambil contoh Negara Finlandia. Di Negara ini, pendidikan dimulai dari late age. Mereka baru mengenyam pendidikan formal pada usia 7 tahun. Jam belajar mereka lebih singkat dan jam istirahatnya lebih panjang dari sekolah-sekolah di Negara lain. Anak di bawah usia itu didorong untuk bermain dan bersosialisasi dengan teman sebayanya. Dengan kurikulum pendidikan yang menyenangkan seperti ini, didukung dengan kualitas guru dan sarana pendidikan, ranking Finlandia selalu berada di atas United Kingdom sebagai Negara dengan pendidikan paling maju di dunia.

Di tengah perdebatan yang tidak pernah usai ini muncul sebuah pertanyaan; Bagaimanakah system yang cocok diterapkan dalam pendidikan di Indonesia?

Melihat kesempatan besar yang ditawarkan golden age, maka sebenarnya calistung bagi anak usia dini tidak perlu dianggap tabu. Pada masa ini apa pun bisa diajarkan kepada anak termasuk membaca, menulis, maupun berhitung karena anak sedang mengalami perkembangan otak yang maksimal. Masa ini kemudian juga dikenal sebagaiperiode dimana aspek-aspek yang spesifik dalam perkembangan anak sangat rentan dipengaruhi oleh kondisi lingkungan (Ormrod, 2008).

Powel menyatakan bahwa anak-anak merupakan pribadi yang siap untuk terus-menerus belajar sepanjang kita menyediakan kesempatan yang tepat untuknya. Monks, Knoers, & Haditono (dalam Mashar, 2008) mengemukakan pula bahwa pemberian stimulasi yang tepat dapat mempertinggi kemampuan aspek-aspek perkembangan, namun apabila stimulasi yang diberikan tidak tepat, akan memberi akibat yang tidak baik. Hal ini senada dengan Sabda Nabi Muhammad saw.

عن ابن عباس عن النبي - صلى الله عليه وسلم - قال: علموا ويسروا ولا تعسروا وديشروا ولا تنفروا

Artinya: *Dari Ibnu Abbas radhiyallahu 'anhu, dari Nabi shallallahu 'alaihi wa sallam bersabda: "Ajarilah, permudahlah dan jangan engkau persulit, berilah kabar gembira dan jangan membuat mereka lari."* (Diriwayatkan oleh Bukhari dalam Adabul Mufrad, dan diriwayatkan pula oleh Imam Ahmad. Lihat Silsilah Al-Hadits Ash-Shahihah No. 1375)

Kemudian dapatlah digarisbawahi bahwa calistung tidak harus diajarkan demi menggapai target-target tertentu karena akan menimbulkan pemaksaan dalam cara berpikir anak sehingga menekan proses perkembangan mereka. Calistung hanya perlu dikenalkan dengan metode yang menyenangkan. Metode yang ramah anak. Siantayani menyimpulkan bahwa metode yang tepat dan disampaikan dengan bermain akan menghilangkan kekhawatiran bahwa anak akan terbebani otaknya, mengalami kebosanan dan akhirnya membenci aktivitas belajar.

Menurut Bowman, 2002 (dalam Wasik, 2008) baca tulis adalah perkembangan dari keterampilan membaca dan menulis maupun tindakan-tindakan kreatif serta analitis dalam memproduksi dan memahami teks bacaan atau buku cerita. Membaca dan menulis anak akan mampu menyerap dan menyampaikan segala informasi yang diterimanya dan dengan berhitung anak lebih mampu mengembangkan aspek logika berpikir, terutama memaksimalkan fungsi belahan otak kirinya.

Kemampuan membaca sebagai pintu gerbang kognitif yang memegang peranan penting dalam keseluruhan kehidupan manusia terutama membuat kontak dan berkomunikasi dengan pikiran dan imajinasi, dan sebagai dasar pendidikan untuk menuliskan dan berhitung.

## **Pembahasan**

### **Anak Usia Dini**

Di Indonesia, pengertian anak usia dini ditujukan kepada anak yang berusia 0 sampai 6 tahun, seperti dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 ayat 14 yang menyatakan pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diperuntukkan bagi anak sejak lahir sampai usia 6 tahun.

Sedangkan NAEYC (National Association for the Education of Young Children), adalah anak yang berusia antara 0 sampai 8 tahun yang mendapatkan layanan pendidikan di taman penitipan anak, penitipan anak dalam keluarga, pendidikan prasekolah, taman kanak-kanak, dan sekolah dasar (Aisyah: 2011).

Melihat definisi tersebut, ada sedikit perbedaan tentang batasan usia dini antara Indonesia dengan NAEYC. NAEYC memandang usia SD adalah usia dini, sedangkan di Indonesia, usia dini hanya dibatasi sampai usia TK atau 6 tahun. Hal ini tentu saja berimbas pada konsep pembelajaran yang akan dilaksanakan. Anak usia dini identik dengan dunia bermain, jika SD dianggap bukan usia dini lagi, maka wajar jika di Indonesia, bahan-bahan ajar bagi anak kelas 1 SD sudah penuh dengan buku-buku paket yang tebal dan penuh dengan tugas-tugas yang harus dikerjakan, sehingga menyita waktu bermain anak.

Anak usia dini jelas sangat berbeda dengan orang dewasa. Bahkan ada istilah yang muncul, bahwa anak bukanlah orang dewasa mini. Karakteristik anak-anak sangat berbeda dengan orang dewasa, baik dari aspek kognitif, social emosional, bahasa, maupun fisiknya. Menurut Breadcamp, Copple, Brenner dan Kellough (dalam Masitoh, 2007: 114-116) karakteristik anak usia dini antara lain: merupakan pribadi yang unik, mengekspresikan dirinya relative spontan, bersifat aktif dan energik, menunjukkan sikap egosentris, Anak memiliki rasa ingin tahu yang besar, bersifat eksploratif dan berjiwa pertualang, kaya akan fantasi, mudah frustrasi, masih kurang pertimbangan dalam bertindak, masa paling potensial untuk belajar, memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek, dan semakin menunjukkan minat untuk berteman.

Sedangkan Hasanah (2014) lebih detail menjelaskan karakter anak usia dini antara lain:

1. Anak merupakan pribadi yang unik, setiap anak berbeda dan memiliki keunikan sendiri-sendiri baik berasal dari faktor genetik maupun dari faktor lingkungan. Seperti dalam hal

kecerdasan yang dimiliki masing-masing anak, gaya belajar anak kecenderungan, sifat dan lain sebagainya.

2. Anak mengekspresikan dirinya relatif spontan, ketika anak berperilaku, apa yang mereka tampilan merupakan hal yang spontan tanpa ada yang ditutup-tutupi dan disempunyikan. Mereka akan merasa senang ketika senang, menangis di saat sedih dan akan marah ketika apa yang mereka inginkan tidak sesuai yang mereka harapkan.
3. Anak bersifat aktif dan energik, anak tidak pernah merasa lelah, mereka selalu bergerak dan beraktivitas selama mereka terjaga.
4. Anak menunjukkan sikap egosentris, Anak yang egosentris biasanya lebih banyak berpikir dan berbicara tentang diri sendiri dan tindakannya yang bertujuan untuk menguntungkan dirinya. Selain itu, sifat egosentris seorang anak juga dapat dilihat dari keinginan untuk mendapatkan perhatian dan pengakuan dari guru mereka.
5. Anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal, sifat rasa ini dapat kita lihat dari rasa antusias mereka terhadap hal-hal baru dan seringnya anak bertanya tentang apa yang mereka lihat.
6. Anak bersifat eksploratif dan berjiwa pertualang, dengan rasa ingin tahu mereka yang sangat besar dan juga sifat mereka yang aktif maka anak akan selalu mengeksplorasi apa saja yang mereka lihat, menyelidik dan mencoba hal-hal yang mereka lihat.
7. Anak kaya akan berfantasi, anak usia dini suka membayangkan dan mengembangkan suatu hal melebihi kondisi yang nyata. Salah satu khayalan anak misalnya kardus, dapat dijadikan anak sebagai mobil-mobilan.
8. Anak mudah frustrasi, lazimnya seorang anak, mereka akan mudah menangis dan menunjukkan berbagai ekspresi tidak suka ketika apa yang mereka inginkan tidak dituruti atau merasa terusik ketika ada yang mengganggu aktivitas yang sedang asik mereka lakukan sendiri.
9. Anak masih kurang pertimbangan dalam bertindak, anak kurang mengerti atas akibat dari apa yang mereka lakukan, termasuk hal-hal yang membahayakan diri mereka sendiri maupun orang lain.
10. Masa paling potensial untuk belajar, masa anak usia dini disebut juga dengan *golden age* yakni sebuah masa dimana anak mengalami potensi yang sangat pesat untuk berkembang. Hasan (2012: 49) menjelaskan bahwa pada usia 3 tahun otak anak tumbuh sampai mencapai pada 70-80%. Oleh karena itu masa ini sangat potensial jika digunakan untuk belajar banyak hal yang tentunya sesuai dengan struktur kognitif mereka.
11. Anak memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek, Hal ini terlihat ketika mereka mudah merasa bosan dengan hal-hal yang bersifat monoton. Setelah 10 menit mereka akan kehilangan konsentrasi mereka dan mengalihkan perhatiannya pada kegiatan lain yang dianggapnya lebih menarik. Oleh karena itu, mendesain kegiatan yang menyenangkan bagi anak merupakan hal yang tak boleh diabaikan jika ingin menarik perhatian mereka.
12. Anak semakin menunjukkan minat untuk berteman, seiring dengan perkembangan fisik dan kognitif mereka, anak-anak pun mulai menunjukkan rasa ingin memiliki teman dan menunjukkan sikap bekerja sama dengan teman-teman mereka.

Sedangkan Suyanto (dalam Hasanah, 2014) menyatakan bahwa karakteristik anak usia dini antara lain adalah: (1) Mereka belajar sambil melakukan. (2) Mereka masih sulit dalam membedakan yang kongkrit dan abstrak, (3) Mereka akan dapat mencapai hasil belajar yang terbaik jika termotivasi karena tertarik dan ikut terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Harmer (dalam Hasanah: 2014) juga memaparkan beberapa karakteristik anak usia dini

yaitu: (1) Mereka memberikan respon terhadap sesuatu meskipun tidak memahami arti kata perkata, (2) Mereka sering belajar secara tidak langsung (*indirectly*) dibandingkan secara langsung (*directly*), (3) Mereka memahami sesuatu tidak hanya dari penjelasan guru tapi juga dari apa yang mereka lihat, dengar, sentuh dan berinteraksi. (4) Mereka cenderung menunjukkan rasa antusias dan penasaran terhadap apa yang ada disekitar mereka. (5) Mereka memerlukan perhatian dan pengakuan dari guru mereka, (6) Mereka senang membicarakan tentang diri mereka sendiri, (7) Mereka memiliki konsentrasi yang singkat. Mereka akan kehilangan konsentrasi setelah 10 menit.

Anak dalam tumbuh kembangnya melewati "*periode sensitif*" yang merupakan masa awal untuk belajar. Periode dan kesempatan seperti ini tidak datang untuk kedua kalinya. Selama periode sensitif, anak menjadi peka atau mudah terstimulasi oleh aspek-aspek yang berada di lingkungannya (Sujiono: 2013). Berdasarkan cara berpikir anak, pembelajaran di TK, menurut Suyanto (2008), khususnya yang terkait dengan hubungan sebab-akibat sebaiknya memiliki ciri-ciri sebagai berikut: konkret dan dapat dilihat langsung, bersifat pengenalan, seimbang antara kegiatan fisik dan mental, sesuai tingkat perkembangan anaksesuai kebutuhan individual, mengembangkan kecerdasan, kontekstual dan multikonteks, belajar terpadu, menggunakan esensi bermain, belajar kecakapan hidup, dan belajar dari benda konkret.

Dari ciri-ciri di atas, berarti pada masa usia dini sudah bisa diberikan pengenalan matematika ataupun calistung, karena usia tersebut memang masa potensial belajar, masa –masa dimana otak berkembang dengan sangat pesat. Maka sangat wajar, jika para orang tua maupun praktisi PAUD memberikan berbagai macam pengenalan, salah satunya calistung kepada anak usia dini, karena para orang tua tentu tidak ingin menyia-nyiakan masa *golden age* anak.

Namun kita harus memperhatikan karakteristik yang lain, yaitu konsentrasinya masih pendek, anak juga mudah frustrasi, berarti jangan memberikan terlalu banyak muatan-muatan pembelajaran. Biasanya orang tua dan guru terlalu semangat dan bernafsu dalam memberikan materi, sehingga terlalu banyak muatan yang diberikan.

Anak juga sangat aktif, suka bereksplorasi, maka pembelajaran harus selalu bervariasi dan tidak monoton, pembelajaran harus berpusat pada anak, pembelajaran juga membuat anak bergerak, tidak hanya duduk diam. Di sinilah poin yang ditegaskan oleh pemerintah, bahwa pembelajaran calistung tidak diperbolehkan di TK/RA jika diberikan secara formal, yaitu anak harus duduk diam. Tentu jika kita meminta anak untuk duduk diam dalam waktu yang lama dengan memperhatikan guru yang sedang mengajari calistung, ini berlawanan dengan karakteristik anak yang sifatnya aktif dan eksploratif.

Setiap anak adalah unik. Unik artinya berbeda dengan yang lain. Setiap individu membawa potensinya masing-masing yang sangat unik, yang tidak bisa disamakan satu dengan yang lainnya. Salah satu contoh yang sering terjadi adalah kemampuan calistung anak, di mana ada segelintir orang yang sangat suka membanding-bandingkan kemampuan calistung anak ketika di usia dini. Kemampuan setiap anak jelas berbeda-beda. Jika si A bisa dengan mudah menerima pembelajaran calistung, bisa jadi dikarenakan tahap kematangannya untuk belajar membaca menulis berhitung sudah sampai, dan mungkin, kecerdasan anak memang menonjol di bidang matematika. Kita tidak bisa memaksakan si B juga harus seperti si A yang dengan mudah menerima pembelajaran calistung. Jika si anak belum siap dan secara mental belum mencapai tahap kematangan, maka anak akan merasa tertekan dan ditakutkan akan benci dengan kegiatan belajar.

### **Perkembangan kognitif Anak Usia Dini**

Dalam Dictionary of Psychology (Chaplin, 2002), dijelaskan bahwa kognisi adalah konsep umum yang mencakup semua bentuk pengenalan, termasuk didalamnya mengamati, melihat, memperhatikan, memberikan, menyangka, membayangkan, memperkirakan, menduga, dan menilai secara tradisional, kognisi ini dipertentangkan dengan konasi(kemauan) dan dengan afeksi (perasaan).

Atkinson dkk, (1991) mengartikan kognisi (berpikir) sebagai kemampuan membayangkan dan menggambarkan benda atau peristiwa dalam ingatan dan bertindak berdasarkan penggambaran inti. Pemecahan masalah yang berdasarkan pikiran dibedakan dengan pemecahan masalah melalui manipulasi yang nyata.

Perkembangan kognitif adalah salah satu aspek perkembangan manusia yang berkaitan dengan pengertian (pengetahuan), yaitu semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya (Desmita, 2010: 103).

Jean Piaget (dalam Santrock: 2011) mengklasifikasi perkembangan kognitif anak menjadi empat tahapan yaitu: (1) Tahap *Sensory-Motor*; perkembangan aspek kognitif yang terjadi pada usia 0-2 tahun ; (2) Tahap *Pre-Operational*; perkembangan aspek kognitif yang terjadi pada usia 2-7 tahun; (3) Tahap *Concrete-Operational*; perkembangan aspek kognitif yang terjadi pada usia 7-11 tahun; dan (4) Tahap *Formal-Operational*; perkembangan aspek kognitif yang terjadi pada usia 11 tahun ke atas.

Berdasarkan klasifikasi tersebut, anak usia dini sedang berada pada tahap sensorimotor dan pra operasional. Pada tahap sensorimotorik, bayi mengalami kemajuan dalam mengorganisasikan serta mengordinasikan sensasi dan persepsi dengan gerakan fisik dan tindakan. Sedangkan tahap pra operasional yang berlangsung antara usia 2-7 tahun merupakan tahap kedua piaget. Pada tahap tersebut, anak-anak mulai untuk mewakili dunia dengan kata-kata, citra, dan gambar-gambar. Mereka membentuk sebuah konsep yang stabil dan mulai melakukan penalaran.

Pada saat yang sama, dunia kognitif anak-anak didominasi oleh egosentrisme dan keyakinan magis. Sedangkan Subtahap fungsi simbolis adalah tahap pertama pemikiran pra-operasional, terjadi kira-kira antara usia 2 dan 4. Dalam subtahap tersebut, anak-anak memperoleh kemampuan mental dari suatu objek yang tidak hadir. Kemampuan tersebut sangat memperluas dunia mental anak-anak (Carlos & Zelazo, 2008). Anak-anak menggunakan desain corat-coret untuk menggambarkan rakyat, rumah, mobil, awan, dan seterusnya, mereka mulai menggunakan bahasa dan terlibat dalam permainan pura-pura. Namun, meskipun anak-anak membuat kemajuan nyata selama subtahap tersebut, pemikiran mereka masih memiliki keterbatasan yang penting, dua di antaranya adalah egosentrisme dan animism. Egosentrisme merupakan ketidakmampuan untuk membedakan antara perspektif mereka sendiri dan perspektif orang lain (Santrock: 2011).

Hasil-hasil riset kognitif menyimpulkan bahwa semua bayi manusia sudah berkemampuan menyimpan informasi-informasi yang berasal dari penglihatan, pendengaran, dan informasi-informasi yang diserap melalui indera lainnya. Selain itu, bayi juga berkemampuan merespons informasi-informasi tersebut secara sistematis. Hasil riset para ahli psikologi kognitif menyimpulkan bahwa aktivitas ranah kognitif manusia pada prinsipnya sudah berlangsung sejak masa bayi, yaitu pada rentang usia 0-2 tahun. (Muhibbin Syah, 2008: 67)

Dunia kognitif masa anak anak prasekolah adalah kreatif, bebas, dan penuh imajinasi. Imajinasi anak anak prasekolah terus bekerja, dan daya serap mental mereka tentang dunia semakin meningkat. Pada tahap masa awal anak, seorang anak telah memasuki perkembangan kognitif tahap praoperasional. Menurut piaget, tahap ini terjadi pada usia anak mencapai 2 hingga

7 tahun. Pada tahap inilah konsep yang stabil dibentuk, penalaran mental muncul, egosentrisme mulai kuat dan kemudian melemah, serta keyakinan pada hal hal yang magis terbentuk. Jean Piaget menggambarkan masa kanak-kanak awal sebagai tahap praoperasional (*preoperational stage*) yaitu, tahap utama kedua dalam perkembangan kognitif Piaget dimana seorang anak menjadi lebih canggih dalam menggunakan pemikiran simbolis tetapi masih belum dapat menggunakan logika.

Tahap praoperasional yang berlangsung pada usia sekitar 2-7 tahun, ditandai oleh ekspansi besar dalam pemikiran-pemikiran simbolis, atau kemampuan representasi yang pertama kali muncul pada akhir tahap sensorimotorik (tahap pertama dalam perkembangan kognitif).

Perkembangan kognitif pada periode praoperasional (2-7 tahun) merupakan tahapan dimana anak belum mampu menguasai operasi mental secara logis. Yang dimaksud operasi mental adalah kegiatan-kegiatan yang diselesaikan secara mental bukan fisik. Periode ini ditandai dengan berkembangnya representasional atau "*symbolic function*" yaitu kemampuan menggunakan sesuatu untuk mempresentasikan (mewakili) sesuatu yang lain dengan menggunakan simbol-simbol (kata-kata, gesture/bahasa gerak, dan benda). Dapat juga dikatakan sebagai "*semiotic function*", yaitu kemampuan menggunakan simbol-simbol (bahasa, gambar, tanda, syarat, benda, gesture atau peristiwa) untuk melambangkan sesuatu kegiatan, benda yang nyata atau peristiwa-peristiwa (Yusuf Ln: 2000).

Meskipun anak-anak mengalami kemajuan tersendiri dalam berfikir secara simbolik sebagaimana tersebut di atas, namun perlu diketahui bahwa pemikiran mereka pada periode praoperasional ini masih mempunyai dua batasan penting yaitu egosentrisme dan animisme. Egosentrisme adalah ketidakmampuan untuk membedakan antara perspektif sendiri dan perspektif orang lain. Adapun yang dimaksud pemikiran animisme pada anak dalam periode praoperasional ini adalah keyakinan bahwa benda mati mempunyai sifat seperti makhluk hidup yang mampu bertindak atau melakukan sesuatu.

Anak-anak periode praoperasional merupakan anak-anak yang berpikir secara intuitif. Pemikiran intuitif pada periode praoperasional dimaksud adalah pemikiran primitif, yakni anak-anak tampak mengerti atau mengetahui tentang sesuatu, namun mereka tidak sadar bagaimana mereka mengetahui apa yang mereka ketahui (mengetahui tanpa menggunakan pemikiran rasional). Dengan kata lain anak-anak periode praoperasional belum memiliki kemampuan untuk berpikir secara kritis tentang apa yang ada dibalik suatu kejadian.

Kemajuan pemikiran praoperasional menurut Piaget, antara lain:

1. Fungsi simbolik (*symbolic function*) yakni kemampuan anak menggunakan representasi mental (kata-kata, angka, atau gambar). Anak dapat membayangkan bahwa benda atau orang memiliki properti-properti selain dari sebenarnya mereka miliki.
2. Pemahaman identitas yakni kemampuan anak menyadari bahwa perubahan artifisial tidak akan mengubah sifat suatu hal.
3. Pemahaman sebab-akibat (*transduction*) yakni kemampuan anak secara mental untuk mengkaitkan fenomena partikular, terlepas dari ada atau tidaknya sebab-akibat yang logis.
4. Pemahaman terhadap angka yakni Kemampuan anak untuk dapat menghitung dan menangani kuantitas.
5. Kemampuan mengklasifikasikan yakni kemampuan anak untuk mengorganisasikan benda- benda, orang, dan kejadian ke dalam kategori yang bermakna.
6. Empati yakni Kemampuan anak untuk mulai lebih bisa membayangkan apa yang dirasakan oleh orang lain.

7. Teori tentang pikiran yakni kemampuan anak untuk menyadari aktivitas mental dan fungsi dari pikiran.

### **Matematika Anak Usia Dini**

Matematika merupakan kegiatan insani dan terkait dengan realitas, dekat dengan dunia anak dan relevan bagi masyarakat, sehingga apa yang harus dipelajari bukanlah matematika sebagai sistem tertutup, melainkan sebagai suatu kegiatan, yakni proses matematisasi matematika (Hans Freudenthal dalam Tarigan, 2006:3). Lebih lanjut Subarinah (2006:1) mengatakan bahwa matematika merupakan ilmu deduktif, aksiomatik, formal, hirarkis, abstrak, bahasa simbol yang padat arti dan semacamnya adalah sebuah sistem yang berisikan model-model yang dapat digunakan untuk mengatasi persoalan-persoalan nyata. Menurut Manfaat (2010:9), belajar matematika hakikatnya adalah membaca aktivitas dari realitas kehidupan kita sendiri. Semakin jauh matematika pada realitas kehidupan manusia atau sesuatu yang nyata, maka semakin tidak pasti, semakin jauh dari kepastian, maka tidak merujuk pada yang nyata.

Matematika berhubungan erat dengan kegiatan sehari-hari yang dilakukan anak, sehingga matematika menjadi salah satu keterampilan untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa matematika merupakan kegiatan yang mengajak anak untuk mencari, menemukan, dan membangun pengetahuan berdasarkan perhitungan dengan aktivitas nyata serta dapat membantu anak dalam menyelesaikan pelbagai persoalan yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari.

Matematika tidak hanya melulu soal berhitung dan rumus-rumus, bagi anak usia dini, pengenalan konsep matematika sangatlah penting, agar menumbuhkan kecintaan anak terhadap matematika. Namun, jika pengenalan tersebut salah konsep, maka yang terjadi justru sebaliknya, anak akan membenci pelajaran matematika, matematika akan dianggap membosankan, menakutkan, dan harus dihindari.

Kemampuan matematika awal anak usia dini berkenaan dengan pola-pola, urutan, pengklasifikasian, ukuran, konsep bilangan, korespondensi satu-satu, konsep bentuk geometri, melakukan estimasi serta pengolahan data sederhana dengan manipulasi dan menggunakan media-media konkret sebelum mengoperasikan simbol-simbol abstrak, serta melakukan interaksi melalui bermain.

Berdasarkan keputusan NCTM tahun 2000 dalam Jamaris (2009) mengemukakan bahwa komponen matematika sebagai berikut:

1. Konsep angka adalah kemampuan dasar di bidang matematika. Kemampuan ini berkembang secara bertahap dimulai dari kemampuan anak dalam mengeksplorasi dan memanipulasi objek dan selanjutnya diikuti dengan kemampuan anak dalam mengorganisasikannya dengan lingkungannya melalui logika matematika;
2. Pola dan hubungannya merupakan susunan dari objek, bentuk bilangan. Pemahaman terhadap pola membantu anak dalam memahami hubungan-hubungan yang ada diantara objek, bentuk dan bilangan yang telah dikombinasikan ke dalam pola-pola tertentu;
3. Geometri dan orientasi spatial berkaitan dengan kemampuan memahami bentuk dan struktur yang ada dalam lingkungan. Anak belajar untuk memahami bentuk tiga dimensi ketika waktu mereka diberikan balok-balok kecil yang dapat dijadikan alat bermain dan menciptakan pelbagai bentuk objek seperti rumah, gedung, dan sebagainya;
4. Pengukuran merupakan kemampuan yang difokuskan pada kegiatan pemahaman terhadap prinsip-prinsip dalam pengukuran. Pada tahap awal, anak melakukan kegiatan pengukuran

- tanpa alat pengukur dengan jalan membandingkan suatu benda dengan benda lainnya, seperti membandingkan panjang-pendek, besar-kecil, tinggi-rendah, dan sebagainya; dan
5. Pengumpulan, penyajian data dan organisasi yaitu berkaitan dengan kegiatan memilih, mengklasifikasi, membuat grafik, menghitung, mengukur dan membandingkan. Kegiatan pembelajaran yang berkaitan dengan aktivitas tersebut akan mendorong anak untuk melakukan pelbagai pengamatan yang diperlukan dalam menumbuhkan kemampuan matematika, sains dan seni.

### **Konsep Matematika untuk Anak Usia Dini**

Menurut Piaget, pengetahuan fisik tentang warna, ukuran, bentuk, dan tekstur dapat digunakan untuk membangun pengetahuan logis matematika. Pengetahuan logis matematika berkaitan dengan hubungan penting yang menciptakan pondasi awal pemikiran matematis (Copeland dalam Smith, 2009: 71).

Sebagai pendidik, harus mempelajari konsep matematika awal yang terdiri dari mencocokkan, mengklasifikasikan/mengelompokkan, membandingkan, dan mengurutkan atau seriasi agar dapat mengajarkan matematika awal untuk anak usia dini. Ketika seorang guru memahami pondasi matematika awal, maka guru tersebut dapat mengembangkan kurikulum yang ada untuk mengeksplorasi kegiatan yang membutuhkan pemecahan masalah di tingkat anak usia dini. Kurangnya pengetahuan tentang konsep matematika awal ini dapat mengakibatkan "*rushing the child*" melalui keterampilan hafalan seperti menghitung, menulis angka, dan menemukan jumlah objek dalam satu bagian.

Dalam konsep matematika awal pada anak usia dini, anak belajar mencocokkan, mengklasifikasikan atau menempatkan benda-benda sesuai bentuk atau kategori tertentu, membandingkan, dan persamaan. Konsep matematika yaitu: (1) *matching and discriminating*, (2) *comparing and contrasting*, (3) *classifying, sorting and grouping*, (4) *ordering, sequence and seriation* (Kennedy, 2008).

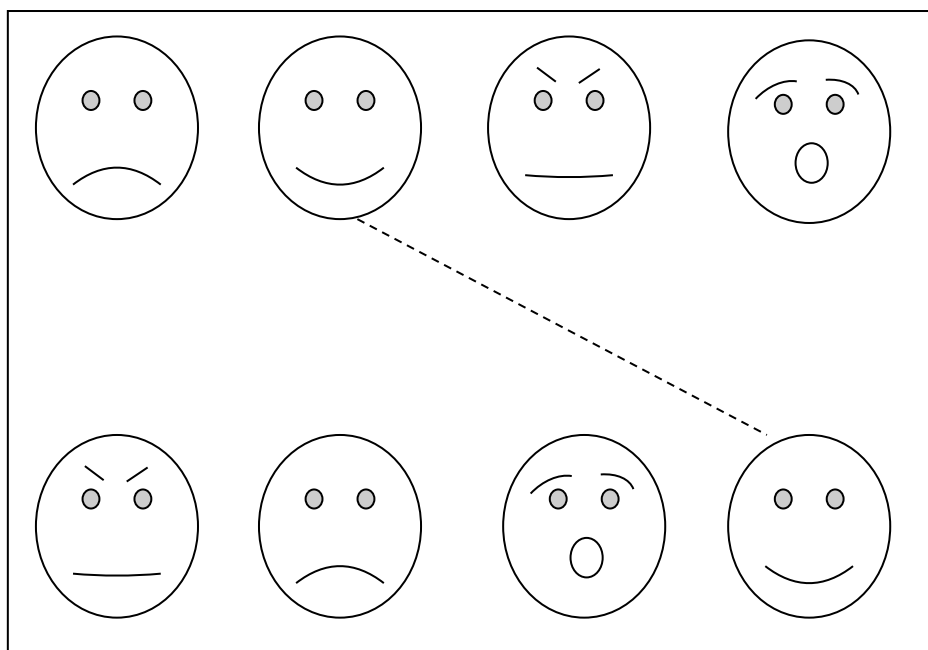
#### **1. Matching**

Mencocokkan dimulai dengan hubungan antara dua benda. Anak merespon secara berbeda terhadap apapun yang anak temui. Anak-anak mengembangkan pencocokkan, membedakan keterampilan, membandingkan, serta mengkontraksi-kan keterampilan berpikir pelbagai pengalaman dan kegiatan.

Menurut Susan Speary Smith (2009: 75) aktivitas sehari-hari memberikan banyak kesempatan untuk kegiatan mencocokkan. Di sekolah biasanya setiap anak memiliki satu loker untuk menaruh tas dan mungkin satu kotak pesan untuk catatan. Setiap orang membutuhkan majalah, botol lem, dan sekotak krayon untuk aktivitas seni. Setiap anak memiliki satu pensil dan selembar kertas untuk sebuah cerita. Banyak mainan yang dapat digunakan juga untuk kegiatan mencocokkan. Orangtua dan guru juga dapat membantu dalam kegiatan mencocokkan seperti menata meja makan, pembagian hadiah, atau membagikan balon dan makanan di sebuah pesta ulang tahun. Contoh lain yaitu mencocokkan gambar yang menunjukkan ekspresi wajah (senang, marah, sedih, dan kaget).

**Gambar 1.**

## Mencocokkan Emosi



Pada usia 4 tahun, kebanyakan anak sudah mampu mencocokkan objek. Penilaian kemampuan kegiatan mencocokkan awal tersebut dapat membantu guru untuk mengidentifikasi apakah seorang anak perlu mendapat perhatian khusus atau tidak.

## 2. Classification

Klasifikasi/mengelompokkan merupakan keterampilan penting dalam semua bidang subjek. Pemisahan dan pengelompokkan adalah salah satu dari aktivitas paling dasar dan alami bagi anak usia dini. Kegiatan mengurutkan memiliki awal, tengah dan akhir, tapi penempatan dalam urutan bisa disesuaikan. Seperti mengelompokkan benda sesuai warna, bentuk, ukuran, fungsi, manfaat, atau dengan ciri tertentu. Selain hal tersebut, anak juga dapat mengelompokkan peristiwa-peristiwa yang ada di sekitarnya. Anak usia 3 tahun dapat mengklasifikasi beberapa jenis mainan dan mengorganisir dalam aktivitas permainannya. Sebagai contoh, anak diberikan sebuah keranjang dan beberapa balok lunak yang terdiri dari 3 warna (merah, kuning dan biru), masing-masing warna terdapat 5 buah balok lunak. Ajak anak untuk memasukkan semua balok lunak berwarna (misalnya yang berwarna merah) ke dalam keranjang. Penilaian kegiatan mengelompokkan ini dapat dilakukan sambil bermain atau aktivitas rutin.

Ketika mengklasifikasi berhubungan dengan mencari persamaan, *comparing* (perbandingan) berhubungan dengan mencari perbedaan. Menurut Smith (2009: 82), selain membandingkan dua benda atau hal-hal yang berlawanan, anak-anak mungkin akan diminta untuk membandingkan kedua besaran (jumlah). Ketika diberi dua tumpukan biji-bijian, guru mungkin akan bertanya, "Tumpukan mana yang lebih banyak? Tumpukan mana yang lebih sedikit? Apakah kedua tumpukan tersebut sama jumlahnya?" Untuk memecahkan masalah ini, anak akan menggunakan keterampilan visual, menghitung, atau pencocokan. Akhirnya, membandingkan merupakan keterampilan penting untuk konsep berikutnya: mengurutkan atau *seriation*.

### 3. *Ordering or Seriation*

Mengurutkan atau seriasi menggunakan lebih dari dua benda, atau kumpulan dengan lebih dari dua anggota dalam urutan. Seriasi (mengurutkan) pada anak usia dini diantaranya anak dapat mengurutkan benda dari besar-kecil atau sebaliknya dengan 5 seriasi, mengurutkan benda dari terpanjang sampai terpendek atau sebaliknya dengan 5 seriasi, mengurutkan berdasarkan warna, serta mengurutkan benda dari paling tebal sampai paling tipis atau sebaliknya. Mengurutkan lebih sulit daripada membandingkan karena anak harus membuat beberapa keputusan. Kegiatan yang dapat dilakukan dalam hal mengurutkan atau seriasi yaitu ketika anak diajarkan hal dari yang sederhana. Misalnya berdasarkan ukuran buah-buahan dari yang besar hingga kecil, mengurutkan penggaris dari tinggi hingga rendah, mengurutkan ketebalan beberapa buku dari tebal hingga tipis hingga kegiatan yang memerlukan ketelitian seperti mengurutkan benda yang berwarna gelap hingga terang, mengurutkan tekstur permukaan kain dari yang kasar hingga halus, dan lain sebagainya.

Konsep mengurutkan sangat penting karena mengurutkan (*ordering*) adalah salah satu dasar dari sistem penomoran, seperti 2 lebih besar daripada 1, 3 lebih besar daripada 2. Selain itu, orangtua/pendidik yang kebingungan tentang topik yang harus anak-anak pelajari di TK dan SD awal, banyak orangtua dan guru tidak dapat melihat perbedaan antara penghitungan oral (yang relatif mudah untuk dikuasai) dan konsep berhitung lainnya. (Smith, 2009:84)

Matematika merupakan hal yang penting dalam kehidupan sehari-hari. Maka dari itu, konsep-konsep dasar dalam matematika harus dikenalkan pada anak usia dini diantaranya adalah membilang, geometri, pengukuran, seriasi, operasi bilangan, pola, pengklasifikasian, dan grafik. Menurut Piaget dalam Crain (2007: 182) pada masa usia 2-7 tahun anak masuk ke dalam tahap pra-operasional. Pada tahap ini, pikiran anak pada dasarnya tidak sistematis dan tidak logis. Berdasarkan hal tersebut, dalam mengenalkan konsep dasar matematika pada anak, akan lebih mudah dipahami jika anak diberi kesempatan untuk mengalami sendiri maupun menggunakan benda-benda konkret/nyata dan simbol-simbol (termasuk citraan dan kata-kata).

### **Simpulan**

Matematika merupakan hal yang penting dalam kehidupan sehari-hari. Maka dari itu, konsep-konsep dasar dalam matematika harus dikenalkan pada anak usia dini. Usia 2-7 tahun anak masuk ke dalam tahap pra-operasional. Pada tahap ini, pikiran anak pada dasarnya tidak sistematis dan tidak logis. Berdasarkan hal tersebut, dalam mengenalkan konsep dasar matematika pada anak, akan lebih mudah dipahami jika anak diberi kesempatan untuk mengalami sendiri maupun menggunakan benda-benda konkret/nyata dan simbol-simbol. Adapun konsep yang lebih dulu penting untuk diperkenalkan kepada anak antara lain: *Matching* (mencocokkan), *Classification* (mengelompokkan), dan *Ordering or Seriation*.

Mencocokkan dimulai dengan hubungan antara dua benda. aktivitas sehari-hari memberikan banyak kesempatan untuk kegiatan mencocokkan. Banyak mainan yang dapat digunakan juga untuk kegiatan mencocokkan. Orangtua dan guru juga dapat membantu dalam kegiatan mencocokkan seperti menata meja makan, mencocokkan gambar yang menunjukkan ekspresi wajah (senang, marah, sedih, dan kaget), dan lain-lain. Pada usia 4 tahun, kebanyakan anak sudah mampu mencocokkan objek.

Klasifikasi/mengelompokkan merupakan keterampilan penting dalam semua bidang subjek. Pemisahan dan pengelompokkan adalah salah satu dari aktivitas paling dasar dan alami bagi anak usia dini, seperti mengelompokkan benda sesuai warna, bentuk, ukuran, fungsi,

manfaat, atau dengan ciri tertentu. Selain hal tersebut, anak juga dapat mengelompokkan peristiwa-peristiwa yang ada di sekitarnya. Anak usia 3 tahun dapat mengklasifikasi beberapa jenis mainan dan mengorganisir dalam aktivitas permainannya. Sebagai contoh, anak diberikan sebuah keranjang dan beberapa balok lunak yang terdiri dari 3 warna (merah, kuning dan biru), masing-masing warna terdapat 5 buah balok lunak. Ajak anak untuk memasukkan semua balok lunak berwarna (misalnya yang berwarna merah) ke dalam keranjang.

Seriasi (mengurutkan) pada anak usia dini diantaranya anak dapat Mengurutkan benda dari besar-kecil atau sebaliknya dengan 5 seriasi. Mengurutkan benda dari terpanjang sampai terpendek atau sebaliknya dengan 5 seriasi. Mengurutkan berdasarkan warna, serta mengurutkan benda dari paling tebal sampai paling tipis atau sebaliknya. Kegiatan yang dapat dilakukan dalam hal mengurutkan atau seriasi yaitu ketika anak diajarkan hal dari yang sederhana. Misalnya berdasarkan ukuran buah-buahan dari yang besar hingga kecil, mengurutkan penggaris dari tinggi hingga rendah, mengurutkan ketebalan beberapa buku dari tebal hingga tipis hingga kegiatan yang memerlukan ketelitian seperti mengurutkan benda yang berwarna gelap hingga terang, mengurutkan tekstur permukaan kain dari yang kasar hingga halus, dan lain sebagainya.

## Referensi

- Aisyah, Siti, *et al.* (2011). *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Atkinson, R.L. (1991). *Pengantar Psikologi 2*. Jakarta: Erlangga
- Chaplin. J.P. (2002). *Kamus Lengkap Psikologi cetrkan keenam*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Crain, William. (2007). *Teori Perkembangan: Konsep dan Aplikasi, Edisi Ketiga*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Desmita. (2010). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Hasanah, Nor Izatil. (2014). *Pengaruh Permainan Tradisional Kalimantan Selatan “Badamprak” terhadap Perkembangan kecerdasan Kinestetik Anak Kelompok B TK Tarbiyatul Athfal IAIN Antasari*. Jurnal Edukasi AUD. Vol. 1. Issue 2
- Jamaris, Martini. (2009). *Kesulitan Belajar”Perspektif Assesmen dan Penanggulangannya*. Jakarta: Penamas Murni
- Kennedy, Tipps Johnson. (2008). *Guiding Children’s Learning of Mathematics*. Wadsworth: Cengage Learning.
- Mashar, Riana. (2008). *Pengaruh Stimulus “Aku Anak Ceria” Terhadap Emosi Positif Anak Usia Dini*. Jurnal Humanita Vol. 5 No. 2
- Masitoh, dkk. (2008). *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Ormrod, Jeanne Ellis. (2008). *Psikologi Pendidikan Jilid 1*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Manfaat, Budi. (2010). *Membumikan Matematika dari Kampus ke Kampung*. Cirebon: Eduvision Publishing
- Muhibbin Syah. (2008). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Raja Grapindo Persada

- Santrock, John W. (2011). *Masa Perkembangan Anak Buku 2 Edisi 11*. Jakarta: Salemba Humanika
- Smith, Susan Sperry. (2009). *Early Childhood Mathematics, Fourt Edition*. USA: Pearson.
- Subarinah, Sri. (2006). *Inovasi Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Dikti.
- Sujiono, Yuliani Nurani. (2013). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT Indeks
- Suyanto, K.E. Kasihani. (2008). *English for Young Learners*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Tarigan, Daitin. (2006). *Pembelajaran Matematika Realistik*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Dikti.
- Yusuf, L.N. (2000). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta: PT Rineka Cipta



# Layanan Informasi Bimbingan Konseling untuk Meningkatkan Kompetensi Pedagogik Pendidik PAUD di Kota Pontianak

Hesty Nurrahmi

Received: 27 2 2017 / Accepted: 29 4 2017 / Published online: 13 6 2017

© 2017 Association of Indonesian Islamic Kindergarten Teachers Education Study Program

**Abstract** *The diversity of teacher education backgrounds leads to the provision of counseling services to early childhood students, among them the lack of teachers' ability to provide psychological and physical guidance to develop early childhood development potential, as well as the lack of teachers' ability to manage and evaluate learning. The research method used is quantitative method with pre experimental approach and posttest design, in the form of counseling guidance information service. The data collection tool is a self-assessment questionnaire of teacher competence. The subjects of the study were early childhood education teachers who were collected in HIMPAUDI Kota Pontianak. The results showed there was a significant increase with the varied categories on each sub aspect of pedagogic competence. Forms of information services guidance and counseling given to teachers are: panning, implementation, evaluation, analisis of evaluation results, follow-up, and reporting.*

**Keywords:** *pedagogic competence, information service, counseling guidance*

**Abstrak** Beragamnya latar belakang pendidikan guru menyebabkan pemberian layanan bimbingan konseling kepada siswa anak usia dini, di antaranya kurangnya kemampuan guru dalam memberikan bimbingan psikologis dan fisik untuk mengembangkan potensi tumbuh kembang anak usia dini, serta kurangnya kemampuan guru dalam mengelola dan melakukan evaluasi pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen pre and post test design, berupa pemberian layanan informasi bimbingan konseling. Alat pengumpulan data berupa angket penilaian diri kompetensi guru. Subyek penelitian adalah guru pendidikan anak usia dini yang terhimpun dalam HIMPAUDI Kota Pontianak. Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan non signifikan dengan kategori bervariasi pada masing-masing sub aspek kompetensi pedagogik. Bentuk layanan informasi bimbingan dan konseling yang diberikan kepada guru yaitu: perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, analisis hasil evaluasi, e. tindak lanjut, dan f. Pelaporan.

**Kata kunci:** kompetensi pedagogik, layanan informasi, bimbingan konseling

## Pendahuluan

Sekolah sebagai tempat pengajaran dan pendidikan tidak dapat dipisahkan dari perkembangan peserta didik. Peserta didik merupakan salah satu unsur yang harus ada dalam pendidikan. Pendidikan dan pengajaran tidak akan mungkin sukses dan berhasil jika peserta didiknya mengalami hambatan atau kesulitan dalam perkembangan pribadinya. Bimbingan dan Konseling

merupakan salah satu program yang dapat membantu penyaluran pengembangan peserta didik secara optimal. Bimbingan dan konseling diperuntukkan bagi semua orang, dari usia pra sekolah sampai lanjut usia dengan kategori normal.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pendidikan bagi anak-anak pra sekolah yang berusia 0–6 tahun. Pada usia tersebut anak-anak berada masa perkembangan emas. Menurut Froebel (dalam Ernawulan 1995:3) mengungkapkan bahwa masa anak merupakan suatu fase yang sangat penting dan berharga, dan merupakan masa pembentukan dalam periode kehidupan manusia. Oleh karenanya masa anak sering dipandang sebagai masa emas (*golden age*) bagi penyelenggaraan pendidikan.

Masa perkembangan yang jika difasilitasi dengan baik, maka akan dapat berkembang secara optimal. Peran orang-orang disekitar anak-anak tersebut sangat diperlukan untuk tumbuh kembang mereka. Orang-orang dimaksud dapat disebut orangtua anak (ayah ibu), anggota keluarga terdekat, pengasuh, guru, pendidik, tutor (jika berada di PAUD).

Pendidik PAUD, istilah lain dari guru PAUD, mereka adalah orang-orang yang selayaknya memiliki kompetensi sebagai seorang pendidik PAUD. Dalam Lampiran 2 Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini (SNPAUD) memuat Kompetensi Pendidik PAUD (Guru PAUD, Guru Pendamping, dan Guru Pendamping Muda). Kompetensi yang dimaksud yaitu mencakup kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional. Kompetensi Guru Pendamping mencakup kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional. Kompetensi Guru Pendamping Muda mencakup pemahaman dasar-dasar pengasuhan, keterampilan melaksanakan pengasuhan, bersikap dan berperilaku sesuai dengan kebutuhan tingkat usia anak.

Kompetensi pedagogik memiliki 11 aspek, yang dijabarkan beserta sub aspek sebagai berikut:

1. Mengorganisasikan aspek perkembangan sesuai dengan karakteristik anak usia dini
  - a. Menelaah aspek perkembangan sesuai dengan karakteristik anak usia dini
  - b. Mengelompokkan anak usia dini sesuai dengan kebutuhan pada berbagai aspek perkembangan
  - c. Mengidentifikasi kemampuan awal anak usia dini dalam berbagai bidang pengembangan
  - d. Mengidentifikasi kesulitan anak usia dini dalam berbagai bidang pengembangan
2. Menganalisis teori bermain sesuai aspek dan tahapan perkembangan, kebutuhan, potensi, bakat, dan minat anak usia dini
  - a. Memahami berbagai teori belajar dan prinsip-prinsip bermain sambil belajar yang mendidik yang terkait dengan berbagai bidang pengembangan di PAUD
  - b. Menelaah teori pembelajaran dalam konteks bermain dan belajar yang sesuai dengan kebutuhan aspek perkembangan anak usia dini
  - c. Menerapkan berbagai pendekatan, strategi, metode, dan teknik bermain sambil belajar yang bersifat holistik, sesuai kebutuhan anak usia dini, dan bermakna, yang terkait dengan berbagai bidang pengembangan di PAUD
  - d. Merancang kegiatan bermain sebagai bentuk pembelajaran yang mendidik pada anak usia dini
3. Merancang kegiatan pengembangan anak usia dini berdasarkan kurikulum
  - a. Menyusun isi program pengembangan anak sesuai dengan tema dan kebutuhan anak usia dini pada berbagai aspek perkembangan
  - b. Membuat rancangan kegiatan bermain dalam bentuk program tahunan, semester, mingguan, dan harian

4. Menyelenggarakan kegiatan pengembangan yang mendidik
  - a. Memilih prinsip-prinsip pengembangan yang mendidik dan menyenangkan
  - b. Merancang kegiatan pengembangan yang mendidik dan lengkap, baik untuk kegiatan di dalam kelas, maupun luar kelas
  - c. Menerapkan kegiatan bermain yang bersifat holistik, autentik, dan bermakna
5. Memanfaatkan teknologi, informasi dan komunikasi untuk kepentingan penyelenggaraan kegiatan pengembangan yang mendidik
  - a. Memilih teknologi informasi dan komunikasi serta bahan ajar yang sesuai dengan kegiatan pengembangan anak usia dini
  - b. Menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan kualitas kegiatan pengembangan yang mendidik
6. Mengembangkan potensi anak usia dini untuk pengaktualisasian diri
  - a. Memilih sarana kegiatan dan sumber belajar pengembangan anak usia dini
  - b. Membuat media kegiatan pengembangan anak usia dini
  - c. Mengembangkan potensi dan kreatifitas anak usia dini melalui kegiatan bermain sambil belajar
7. Berkomunikasi secara efektif, empatik, dan santun
  - a. Memilih berbagai strategi berkomunikasi yang efektif, empatik dan santun dengan anak usia dini
  - b. Berkomunikasi secara efektif, empatik, dan santun dengan anak usia dini
8. Menyelenggarakan dan membuat laporan penilaian, evaluasi proses dan hasil belajar anak usia dini
  - a. Memahami prinsip-prinsip penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar anak usia dini
9. Menentukan lingkup sasaran asesmen proses dan hasil pembelajaran pada anak usia dini
  - a. Memilih pendekatan, metode dan teknik asesmen proses dan hasil kegiatan pengembangan pada anak usia dini
  - b. Menggunakan prinsip dan prosedur asesmen proses dan hasil kegiatan pengembangan anak usia dini
  - c. Mengadministrasikan penilaian proses dan hasil belajar secara berkesinambungan dengan menggunakan berbagai instrumen
  - d. Menentukan tingkat capaian perkembangan anak usia dini
  - e. Menganalisis hasil penilaian proses dan hasil belajar untuk berbagai tujuan
  - f. Melakukan evaluasi proses dan hasil belajar
10. Menggunakan hasil penilaian, pengembangan dan evaluasi program untuk kepentingan pengembangan anak usia dini
  - a. Menggunakan informasi hasil penilaian dan evaluasi untuk kesinambungan belajar anak usia dini
  - b. Melaksanakan program remedial dan pengayaan
  - c. Memanfaatkan informasi hasil penilaian dan evaluasi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran
  - d. Mengkomunikasikan hasil penilaian pengembangan dan evaluasi program kepada pemangku kepentingan
11. Melakukan tindakan reflektif, korektif dan inovatif dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil pengembangan anak usia dini
  - a. Melakukan refleksi terhadap kegiatan pengembangan anak usia dini yang telah dilaksanakan

- b. Meningkatkan kualitas pengembangan anak usia dini melalui penelitian tindakan kelas
- c. Melakukan penelitian tindakan kelas

Uraian kompetensi pedagogik pendidik PAUD di atas mengisyaratkan bahwa begitu banyak dan detail aspek kompetensi yang selayaknya di miliki oleh seorang pendidik PAUD. Namun pada kenyataannya di lapangan, PAUD-PAUD yang berada di Kota Pontianak memiliki pendidik yang belum memiliki kompetensi pedagogik yang sesuai. Hal ini terlihat dari latar belakang pendidikan yang mereka miliki, kemampuan mengaktualisasikan kompetensi pedagogik yang mereka miliki dan kemampuan memberikan bimbingan dan pengasuhan secara psikologis dan fisik kepada anak didik mereka.

Kenyataan lain ditemukan ketika observasi awal, muatan pada program PAUD lebih dominan pada pembelajaran seperti anak sekolah dasar, padahal selayaknya untuk anak usia dini pendidikan yang dimaksud adalah pendidikan yang bermuatan bimbingan, dan permainan kepada anak. Berdasarkan hal tersebut, sangat diperlukan penelitian tentang bagaimana peran layanan bimbingan dan konseling untuk meningkatkan kompetensi pedagogik pendidik PAUD melalui layanan informasi. Penelitian ini dilakukan pada pendidik PAUD yang terhimpun pada HIMPAUDI kota Pontianak.

Fokus penelitian ini untuk mengetahui bentuk layanan bimbingan informasi bimbingan dan konseling untuk meningkatkan kompetensi pedagogik pendidik PAUD dan untuk mengetahui peningkatan kompetensi pedagogik pendidik PAUD. Penelitian ini dianggap penting untuk dilakukan karena membantu meningkatkan kompetensi pedagogik pendidik PAUD. Kompetensi pedagogik merupakan salah satu kompetensi yang mesti dimiliki pendidik PAUD. Layanan informasi bimbingan dan konseling sebagai salah satu materi yang dapat memfasilitasi peningkatan kompetensi pedagogik pendidik PAUD.

Penelitian terdahulu yang mendukung penelitian ini antara lain: Pengaruh Kompetensi Tutor Terhadap Pembelajaran Anak Usia Dini Indriya Di Kabupaten Banggai oleh Nurhidaya (Guru TK Indriya Luwuk ) menyatakan Penyelenggaraan PAUD menunjukkan masih belum optimal ditinjau dari standar minimal sebagaimana yang diharapkan oleh Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan. Dari standar proses, pendidik belum seluruhnya membuat program pembelajaran (program tahunan, program semester, program bulanan, program mingguan maupun program harian). Padahal penyusunan program pembelajaran merupakan salah satu tugas yang mesti dilakukan yang berimplikasi pada kualitas pelaksanaan pembelajaran.

Melda (2013), penelitian tentang Kompetensi Pedagogik dan Kompetensi Profesional Guru dalam Pembelajaran di Taman Kanak-kanak (Studi Deskriptif pada Guru Taman Kanak-kanak di Kecamatan Sukasari Kota Bandung, temuan penelitian menunjukkan bahwa pada umumnya kompetensi pedagogik (meliputi aspek: pemahaman anak didik, perancangan pelaksanaan, dan evaluasi hasil belajar) dan kompetensi profesional (meliputi memahami materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan, menguasai tingkat pencapaian perkembangan, dan mengembangkan materi pembelajaran) guru TK di Kecamatan Sukasari Kota Bandung berada pada level sangat kompeten di dalam pembelajaran. Hasil penelitian ini merekomendasikan kepada guru dengan kualifikasi S1 maupun yang belum berkualifikasi s1 untuk dapat melaksanakan kegiatan pengembangan profesi melalui berbagai kegiatan pendidikan dan pelatihan tentang pembuatan media dalam pembelajaran, pengelolaan kelas yang baik, dan penyusunan alat evaluasi.

### **Layanan Informasi Bimbingan dan Konseling**

Layanan informasi yaitu: layanan Bimbingan dan Konseling yang memungkinkan peserta didik (klien) menerima dan memahami berbagai informasi (seperti informasi pendidikan dan informasi jabatan) yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dan pengambilan keputusan untuk kepentingan peserta didik (klien). Klien tidak hanya peserta didik tetapi bisa juga orang tua atau wali.

Layanan orientasi dan informasi merupakan perwujudan dari fungsi pemahaman pelayanan bimbingan dan konseling. Lebih jauh layanan orientasi dan informasi akan dapat menunjang pelaksanaan fungsi-fungsi bimbingan dan konseling lainnya dalam kaitan antara bahan-bahan orientasi dan informasi itu dengan permasalahan individu. Ada tiga alasan utama mengapa pemberian informasi perlu diselenggarakan, yaitu: (1) Membekali individu dengan berbagai pengetahuan tentang lingkungan yang diperlukan untuk memecahkan masalah yang dihadapi berkenaan dengan lingkungan sekitar, pendidikan, jabatan maupun sosial-budaya. Dalam hal ini layanan informasi berusaha merangsang individu untuk dapat secara kritis mempelajari berbagai informasi berkaitan dengan hajat hidup dan perkembangannya; (2) Memungkinkan individu dapat menentukan arah hidupnya, kemana dia ingin pergi. Syarat dasar untuk dapat menentukan arah hidup adalah apabila ia mengetahui apa (informasi yang harus dilakukan serta bagaimana bertindak secara kreatif dan dinamis berdasarkan atas informasi-informasi yang ada; dan (3) Setiap individu adalah unik, keunikan itu akan membawakan pola-pola pengambilan keputusan dan bertindak yang berbeda-beda disesuaikan dengan aspek-aspek kepribadian masing-masing individu. Dengan demikian akan terciptalah dinamika perkembangan individu dan masyarakat berdasarkan potensi positif yang ada pada diri individu dan masyarakat.

Pelayanan informasi yaitu pemberian informasi tentang berbagai hal yang dipandang bermanfaat bagi peserta didik, melalui komunikasi langsung maupun tidak langsung (melalui media cetak maupun elektronik, seperti: buku, brosur, laeflet, dan majalah. Metode Layanan Informasi di Sekolah, dapat dilakukan melalui: ceramah, diskusi, karyawisata, buku panduan, dan konferensi karir.

Layanan informasi bertujuan untuk membekali individu dengan berbagai pengetahuan dan pemahaman tentang berbagai hal yang berguna untuk mengenal diri, merencanakan, dan mengembangkan pola kehidupan sebagai pelajar, anggota keluarga dan masyarakat. Pemahaman yang diperoleh melalui layanan informasi, digunakan sebagai bahan acuan dalam meningkatkan kegiatan dan prestasi belajar, mengembangkan cita-cita, menyelenggarakan kehidupan sehari-hari dalam mengambil sebuah keputusan.

Layanan informasi perlu direncanakan oleh konselor dengan cermat, baik mengenai informasi yang menjadi isi layanan, metode maupun media yang digunakan. Kegiatan peserta, selain mendengar dan menyimak, perlu mendapat pengarahan secukupnya. Ada enam tahapan pelaksanaan proses layanan informasi yaitu :

1. Perencanaan, kegiatan perencanaan di mulai dengan: Identifikasi kebutuhan akan informasi bagi subjek (calon) peserta layanan; Menetapkan materi informasi sebagai isi layanan; Menetapkan subject sasaran layanan; Menetapkan narasumber; Menyiapkan prosedur, perangkat dan media layanan; Menyiapkan kelengkapan administrasi
2. Pelaksanaan, kegiatan dalam tahap ini yaitu: Mengorganisasikan kegiatan layanan; Mengaktifkan peserta layanan; Mengoptimalkan penggunaan metode dan media.

3. Evaluasi, kegiatan evaluasi mencakup: Menetapkan materi evaluasi; Menetapkan prosedur evaluasi; Menyusun instrumen evaluasi; Mengaplikasikan instrumen evaluasi; Mengolah hasil aplikasi instrumen
4. Analisis hasil evaluasi: Menetapkan norma atau standar evaluasi; Melakukan analisis; Menafsirkan hasil analisis.
5. Tindak lanjut : Menetapkan jenis dan arah tindak lanjut; Mengkomunikasikan rencana tindak lanjut kepada pihak terkait; Melaksanakan rencana tindak lanjut
6. Pelaporan: Menyusun laporan layanan orientasi; Menyampaikan laporan kepada pihak terkait; Mendokumentasikan laporan

### **Kompetensi Pedagogik**

Kompetensi menurut Broke and Stone (dalam Mulyasa, 2013: 62) mengemukakan bahwa kompetensi sebagai “...*descriptive of qualitative nature of teacher behavior appears to be entirely meaningful.*” Artinya kompetensi merupakan gambaran hakikat kualitatif dari perilaku guru atau tenaga kependidikan yang tampak sangat berarti.

Kompetensi Pedagogik merupakan salah satu jenis kompetensi yang mutlak perlu dikuasai guru. Kompetensi Pedagogik pada dasarnya adalah kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran peserta didik. Kompetensi Pedagogik merupakan kompetensi khas, yang akan membedakan guru dengan profesi lainnya dan akan menentukan tingkat keberhasilan proses dan hasil pembelajaran peserta didiknya. Menurut Putri dkk (2014:26) menyatakan kompetensi pedagogik dilihat dari pembelajaran yaitu kemampuan guru dalam pengelolaan pembelajaran peserta didik. Hal ini harus mampu diwujudkan oleh setiap guru untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Kompetensi Pedagogik, adalah kemampuan mengelola pembelajaran siswa yang meliputi pemahaman terhadap siswa, perancangan dan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi hasil belajar, dan pengembangan siswa untuk mengaktualisasikan potensi yang dimilikinya, terinci ke dalam rumusan kompetensi sebagai berikut: (1) memahami karakteristik siswa, (2) memahami karakteristik siswa dengan kelainan fisik, sosial-emosional dan intelektual yang membutuhkan penanganan secara khusus, (3) memahami latar belakang keluarga dan masyarakat untuk menetapkan kebutuhan belajar siswa dalam konteks kebhinekaan budaya, (4) memahami cara dan kesulitan belajar siswa, (5) mampu mengembangkan potensi siswa, (6) menguasai prinsip-prinsip dasar pembelajaran yang mendidik, (7) mengembangkan kurikulum yang mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran, (8) merancang pembelajaran yang mendidik, (9) melaksanakan pembelajaran yang mendidik, dan (10) menilai proses dan hasil pembelajaran yang mengacu pada tujuan utuh pendidikan (Yusufhadi, 2008: 71).

Kompetensi ini tidak diperoleh secara tiba-tiba tetapi melalui upaya belajar secara terus menerus dan sistematis, baik pada masa pra jabatan (pendidikan calon guru) maupun selama dalam jabatan, yang didukung oleh bakat, minat dan potensi keguruan lainnya dari masing-masing individu yang bersangkutan. Berikut adalah kompetensi pedagogik pendidik PAUD:

1. Mengorganisasikan aspek perkembangan sesuai dengan karakteristik anak usia dini
  - a. Menelaah aspek perkembangan sesuai dengan karakteristik anak usia dini
  - b. Mengelompokkan anak usia dini sesuai dengan kebutuhan pada berbagai aspek perkembangan
  - c. Mengidentifikasi kemampuan awal anak usia dini dalam berbagai bidang pengembangan
  - d. Mengidentifikasi kesulitan anak usia dini dalam berbagai bidang Pengembangan

2. Menganalisis teori bermain sesuai aspek dan tahapan perkembangan, kebutuhan, potensi, bakat, dan minat anak usia dini
  - a. Memahami berbagai teori belajar dan prinsip-prinsip bermain sambil belajar yang mendidik yang terkait dengan berbagai bidang pengembangan di PAUD
  - b. Menelaah teori pembelajaran dalam konteks bermain dan belajar yang sesuai dengan kebutuhan aspek perkembangan anak usia dini
  - c. Menerapkan berbagai pendekatan, strategi, metode, dan teknik bermain sambil belajar yang bersifat holistik, sesuai kebutuhan anak usia dini, dan bermakna, yang terkait dengan berbagai bidang pengembangan di PAUD
  - d. Merancang kegiatan bermain sebagai bentuk pembelajaran yang mendidik pada anak usia dini
3. Merancang kegiatan pengembangan anak usia dini berdasarkan kurikulum
  - a. Menyusun isi program pengembangan anak sesuai dengan tema dan kebutuhan anak usia dini pada berbagai aspek perkembangan
  - b. Membuat rancangan kegiatan bermain dalam bentuk program tahunan, semester, mingguan, dan harian
4. Menyelenggarakan kegiatan pengembangan yang mendidik
  - a. Memilih prinsip-prinsip pengembangan yang mendidik dan menyenangkan
  - b. Merancang kegiatan pengembangan yang mendidik dan lengkap, baik untuk kegiatan di dalam kelas, maupun luar kelas
  - c. Menerapkan kegiatan bermain yang bersifat holistik, autentik, dan bermakna
5. Memanfaatkan teknologi, informasi dan komunikasi untuk kepentingan penyelenggaraan kegiatan pengembangan yang mendidik
  - a. Memilih teknologi informasi dan komunikasi serta bahan ajar yang sesuai dengan kegiatan pengembangan anak usia dini
  - b. Menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan kualitas kegiatan pengembangan yang mendidik
6. Mengembangkan potensi anak usia dini untuk pengaktualisasian diri
  - a. Memilih sarana kegiatan dan sumber belajar pengembangan anak usia dini
  - b. Membuat media kegiatan pengembangan anak usia dini
  - c. Mengembangkan potensi dan kreatifitas anak usia dini melalui kegiatan bermain sambil belajar
7. Berkomunikasi secara efektif, empatik, dan santun
  - a. Memilih berbagai strategi berkomunikasi yang efektif, empatik dan santun dengan anak usia dini
  - b. Berkomunikasi secara efektif, empatik, dan santun dengan anak usia dini
8. Menyelenggarakan dan membuat laporan penilaian, evaluasi proses dan hasil belajar anak usia dini
  - a. Memahami prinsip-prinsip penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar anak usia dini
9. Menentukan lingkup sasaran asesmen proses dan hasil pembelajaran pada anak usia dini
  - a. Memilih pendekatan, metode dan teknik asesmen proses dan hasil kegiatan pengembangan pada anak usia dini
  - b. Menggunakan prinsip dan prosedur asesmen proses dan hasil kegiatan pengembangan anak usia dini
  - c. Mengadministrasikan penilaian proses dan hasil belajar secara berkesinambungan dengan menggunakan berbagai instrumen

- a. Menentukan tingkat capaian perkembangan anak usia dini
  - b. Menganalisis hasil penilaian proses dan hasil belajar untuk berbagai tujuan
  - c. Melakukan evaluasi proses dan hasil belajar
10. Menggunakan hasil penilaian, pengembangan dan evaluasi program untuk kepentingan pengembangan anak usia dini
- a. Menggunakan informasi hasil penilaian dan evaluasi untuk kesinambungan belajar anak usia dini
  - b. Melaksanakan program remedial dan pengayaan
  - c. Memanfaatkan informasi hasil penilaian dan evaluasi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran
  - d. Mengomunikasikan hasil penilaian pengembangan dan evaluasi program kepada pemangku kepentingan
11. Melakukan tindakan reflektif, korektif dan inovatif dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil pengembangan anak usia dini
- a. Melakukan refleksi terhadap kegiatan pengembangan anak usia dini yang telah dilaksanakan
  - b. Meningkatkan kualitas pengembangan anak usia dini melalui penelitian tindakan kelas
  - c. Melakukan penelitian tindakan kelas

### Metode

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen melalui *desain pre-experimental design*. Dikatakan demikian karena desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh (Sugiono, 2010:109) dengan *one-group Pretest-posttest design*. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 1.

Desain Penelitian *One Group Pre-Test Post test*

| Pre test | Intervensi | Post test |
|----------|------------|-----------|
| O        | X          | O         |

*One Group Pre-Test Post test Design*

Keterangan :

O1 : tes awal kelompok eksperimen

X : Perlakuan (treatment, intervensi, pelatihan)

O2 : Tes akhir kelompok eksperimen

Adapun metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode komunikasi tidak langsung dengan alat pengumpul datanya adalah angket. Angket ini digunakan saat pre test dan post test untuk mengetahui kompetensi pedagogik pendidik PAUD.

Pengumpul data berikutnya adalah tindakan eksperimen berupa penyampaian materi kepada pendidik PAUD yang telah melakukan pre test. Alat untuk tindakan eksperimen ini berupa materi yang terkait bimbingan dan konseling yang dapat meningkatkan kompetensi pedagogik pendidik PAUD.

Data penelitian ini diperoleh melalui angket sebelum dan sesudah tindakan eksperimen dilakukan. Data yang dimaksud yaitu data kompetensi pedagogik pendidik PAUD. Data lain diperoleh melalui observasi pada saat pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling diberikan.

Sumber data dalam penelitian ini adalah pendidik PAUD yang terhimpun dalam HIMPAUDI Kota Pontianak, dengan jumlah lebih kurang 50 orang yang mewakili enam kecamatan dari berbagai PAUD yang ada di kota Pontianak. Berikut data yang terkait dengan pendidik PAUD:

Tabel 2.

## Daftar Sumber Data Penelitian

| No | Nama | Asal PAUD         | Pendidikan    | Menjadi GURU PAUD |
|----|------|-------------------|---------------|-------------------|
| 1  | SA   | Bina Buah Hati    | SMP           | 6 tahun           |
| 2  | MR   | Kasih Bunda       | D2            | 8 tahun           |
| 3  | SR   | Kasih Bunda       | SMA           | 6 tahun           |
| 4  | PW   | Bina Buah Hati    | SMEA          | 6 tahun           |
| 5  | DS   | Bina Buah Hati    | SMK           | 3 tahun           |
| 6  | EY   | TPA Mujahidin     | D2 PGTK       | 9 tahun           |
| 7  | YN   | TPA Mujahidin     | S1            | 12 tahun          |
| 8  | RI   | KBI Al-Kautsar    | SMA           | 3 tahun           |
| 9  | MT   | TPA Mujahidin     | S1 PG PAUD    | 2 tahun           |
| 10 | SP   | KB Mujahidin      | S1 PG PAUD    | 10 tahun          |
| 11 | MY   | TPA Mujahidin     | S1 PG PAUD    | 11 tahun          |
| 12 | NR   | TPA Mujahidin     | S1            | 12 tahun          |
| 13 | HD   | TPA Mujahidin     | S1            | 17 tahun          |
| 14 | HT   | KB Mujahidin      | D1 LPGTK      | 18 tahun          |
| 15 | MS   | KB Mujahidin      | S1            | 18 tahun          |
| 16 | FR   | KB Mujahidin      | S1            | 12 tahun          |
| 17 | NL   | KB Harapan Bangsa | SMA           | 5 tahun           |
| 18 | SY   | KB Harapan Bangsa | SMA           | 1 tahun           |
| 19 | DW   | LB Cahaya Bangsa  | S1            | 2 tahun           |
| 20 | HB   | LB Cahaya Bangsa  | SMA           | 6 tahun           |
| 21 | FA   | LB Cahaya Bangsa  | S1 PGSD       | 6 tahun           |
| 22 | LF   | KB Harapan Bangsa | LPG PAUD      | 13 tahun          |
| 23 | SYa  | Gitananda         | SPG           | 20 tahun          |
| 24 | LR   | Gitananda         | S1 FISIP      | 20 tahun          |
| 25 | AS   | Gitananda         | SMEA          | 20 tahun          |
| 26 | RD   | Permata Bunda     | SMU           | 10 tahun          |
| 27 | RO   | Sejahtera         | S1 PG PAUD    | 15 tahun          |
| 28 | YA   | Versa             | SMA           | 6 tahun           |
| 29 | YI   | KB Miftahul Ulum  | SMA           | 3 tahun           |
| 30 | CJ   | KB Miftahul Ulum  | SMA           | 9 tahun           |
| 31 | TN   | KB Miftahul Ulum  | S1 Pendidikan | 10 tahun          |
| 32 | LS   | Mentari           | SMK           | 6 tahun           |
| 33 | VN   | AL-Barqie         | LPGTK         | 6 tahun           |
| 34 | SH   | Srikandi          | D3            | 7 tahun           |
| 35 | ML   | Harapan Bangsa    | S1 PAUD       | 8 tahun           |
| 36 | SI   | Mentari           | LPGTK         | 8 tahun           |
| 37 | SY   | Al-Barqie         | SMA           | 2 tahun           |
| 38 | EF   | Kasih Bunda       | D2 PGTK       | 4 tahun           |
| 39 | RS   | Kasih Bunda       | S1 PG PAUD    | 8 tahun           |
| 40 | NR   | KB Harapan Bangsa | PG PAUD       | 12 tahun          |

|    |    |                |               |          |
|----|----|----------------|---------------|----------|
| 41 | LS | Gitananda      | SMA           | 20 tahun |
| 42 | CR | Bina Buah Hati | S1            | 3 tahun  |
| 43 | IF | KBI Al-Kautsar | SI PG PAUD    | 1 tahun  |
| 44 | MQ | Ikhwanul Qarib | MA Darul Ulum | 3 bulan  |
| 45 | ST | Kasih Bunda    | MAN           | 9 tahun  |
| 46 | SM | Kasih Bunda    | S1            | 8 tahun  |
| 47 | HD | PKK BML        | S1            | 10 tahun |

Angket sebagai alat pengumpul data penelitian yang diberikan pada responden, responden yang dimaksud yaitu pendidik PAUD. Angket yang dimaksud yaitu angket penilaian diri kompetensi pedagogik. Pemilihan dengan model angket ini, didasarkan atas alasan bahwa: (a) responden memiliki waktu untuk menjawab pernyataan-pernyataan, (b) setiap responden menghadapi susunan dan cara pengisian yang sama atas pernyataan yang diajukan, (c) responden mempunyai kebebasan memberikan jawaban, dan (d) dapat digunakan untuk mengumpulkan data atau keterangan dari banyak responden dan dalam waktu yang tepat. Melalui teknik model angket ini akan dikumpulkan data yang berupa jawaban tertulis dari responden atas sejumlah pernyataan yang diajukan di dalam angket tersebut.

Analisis dan pengolahan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan perhitungan persentase. Adapun rumus perhitungan persentase yang digunakan dalam penelitian yaitu sebagai berikut:

$$X \% = \frac{\Sigma \text{ skor aktual}}{\Sigma \text{ skor maksimal ideal}} \times 100\%$$

Keterangan :

X % : Persentase yang dicapai

$\Sigma$  skor aktual : Skor yang didapat dari hasil jawaban responden

$\Sigma$  skor maksimum ideal : Skor tertinggi yang dicapai

Sebelum dilakukan analisis hasil angket, maka dilakukan perhitungan kriteria interpretasi skor. Kategori interpretasi skor dibagi menjadi tiga, yakni “tinggi”, “sedang”, dan “rendah”. Penentuan daerah tiap kategori dilakukan dengan perhitungan sebagai berikut:

- Jawaban selalu/setiap kegiatan mempunyai skor 3, maka  $3 \times 50 = 150 \rightarrow 100\%$
- Jawaban kadang-kadang/sesuai keperluan mempunyai skor 2, maka  $2 \times 50 = 100 \rightarrow 50\%$
- Jawaban belum mempunyai skor 1, maka  $1 \times 50 = 50 \rightarrow 25\%$

Jarak dari jawaban pernyataan selalu/ setiap kegiatan dan belum adalah 100 atau 50%. Selanjutnya angket tersebut dibagi 3, untuk membuat 3 kategori kriteria interpretasi skor.  $100 : 3 = 33,33$  atau  $75\% : 3 = 25\%$ , artinya jarak antara nilai terendah dan tertinggi pada tiap kategori adalah sebesar 50 atau 25%.

Tabel 3.

Kategori Interpretasi Skor

| Rentang            | Kategori | RentangPersentase |
|--------------------|----------|-------------------|
| $100 > X \geq 150$ | Tinggi   | 66,67%-100%       |
| $50 > X \geq 99$   | Sedang   | 33,33%-66,66%     |
| $0 > X \geq 49$    | Rendah   | 0,00%-33,32%      |

Analisis peningkatan kompetensi pedagogik guru PAUD berasal dari nilai pretest dan posttest dapat menggunakan skor *gain* yang dinormalisasi. *Gain* yang dinormalisasi dapat dihitung menggunakan rumus *gain score* ternormalisasi dengan rumus sebagai berikut:

$$\langle g \rangle = \frac{(\% \langle Sf \rangle - \% \langle Si \rangle)}{(100\% - \% \langle Si \rangle)}$$

Keterangan

$S_f$  = Skor posttest (*final score*)

$S_i$  = Skor pretest (*initial score*)

100% = Konstanta

(Hake, 1999).

*Gain* adalah selisih antara nilai posttest dan pretest, *gain* menunjukkan peningkatan kompetensi pedagogik PAUD. Kelebihan penggunaan dalam meningkatkan kompetensi ditinjau berdasarkan perbandingan nilai *gain* yang dinormalisasi (*N-gain*), antara kelompok eksperimen melalui data pretest dan posttest.

### Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa:

1. Kompetensi Pedagogik Pendidik PAUD

Tabel 4.

Rekapitulasi Hasil Kompetensi Pedagogik Pendidik PAUD Per Aspek

| Aspek Kompetensi Pedagogik  | Presentase |
|---|------------|
| a. Mengorganisasikan aspek perkembangan sesuai dengan karakteristik anak usia dini  | 86,75 %    |
| b. Menganalisis teori bermain sesuai aspek dan tahapan perkembangan, kebutuhan, potensi, bakat, dan minat anak usia dini        | 84,83 %    |
| c. Merancang kegiatan pengembangan anak usia dini berdasarkan kurikulum   | 91,5 %     |
| d. Menyelenggarakan kegiatan pengembangan yang mendidik   | 83,75 %    |
| e. Memanfaatkan teknologi, informasi dan komunikasi untuk kepentingan penyelenggaraan kegiatan pengembangan yang mendidik       | 70%        |
| f. Mengembangkan potensi anak usia dini untuk pengaktualisasian diri  | 92,1 %     |
| g. Berkomunikasi secara efektif, empatik, dan santun  | 95 %       |
| h. Menyelenggarakan dan membuat laporan penilaian, evaluasi proses dan hasil belajar anak usia dini                             | 91,5 %     |
| i. Menentukan lingkup sasaran asesmen proses dan hasil pembelajaran pada anak usia dini   | 80,6 %     |
| j. Menggunakan hasil penilaian, pengembangan dan evaluasi program untuk kepentingan pengembangan anak usia dini                 | 76,8 %     |
| k. Melakukan tindakan reflektif, korektif dan inovatif dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil pengembangan anak usia dini | 59,72 %    |

Berdasarkan tabel diatas dapat dijabarkan sebagai berikut:

Kegiatan guru PAUD dalam mengorganisasikan aspek perkembangan sesuai dengan karakteristik anak usia dini seperti: menelaah aspek perkembangan sesuai dengan karakteristik anak usia dini; mengelompokkan anak usia dini sesuai dengan kebutuhan pada berbagai aspek perkembangan; mengidentifikasi kemampuan awal anak usia dini dalam berbagai bidang

pengembangan; dan mengidentifikasi kesulitan anak usia dini dalam berbagai bidang pengembangan tergolong tinggi yaitu mencapai 86,75 %. Kegiatan guru PAUD dalam menganalisis teori bermain sesuai aspek dan tahapan perkembangan, kebutuhan, potensi, bakat, dan minat anak usia dini seperti: memahami berbagai teori belajar dan prinsip-prinsip bermain sambil belajar yang mendidik yang terkait dengan berbagai bidang pengembangan di PAUD; menelaah teori pembelajaran dalam konteks bermain dan belajar yang sesuai dengan kebutuhan aspek perkembangan anak usia dini; menerapkan berbagai pendekatan, strategi, metode, dan teknik bermain sambil belajar yang bersifat holistik, sesuai kebutuhan anak usia dini, dan bermakna, yang terkait dengan berbagai bidang pengembangan di PAUD; dan merancang kegiatan bermain sebagai bentuk pembelajaran yang mendidik pada anak usia dini dengan skor 84,83 %.

Kegiatan guru PAUD dalam merancang kegiatan pengembangan anak usia dini berdasarkan kurikulum dimulai dengan: menyusun isi program pengembangan anak sesuai dengan tema dan kebutuhan anak usia dini pada berbagai aspek perkembangan dan membuat rancangan kegiatan bermain dalam bentuk program tahunan, semester, mingguan, dan harian mencapai 91,5 %. Kegiatan guru PAUD dalam menyelenggarakan kegiatan pengembangan yang mendidik seperti: memilih prinsip-prinsip pengembangan yang mendidik dan menyenangkan; merancang kegiatan pengembangan yang mendidik dan lengkap, baik untuk kegiatan di dalam kelas, maupun luar kelas; dan menerapkan kegiatan bermain yang bersifat holistik, autentik, dan bermakna memperoleh skor 83,75 %. Kegiatan guru PAUD dalam memanfaatkan teknologi, informasi dan komunikasi untuk kepentingan penyelenggaraan kegiatan pengembangan yang mendidik yaitu: memilih teknologi informasi dan komunikasi serta bahan ajar yang sesuai dengan kegiatan pengembangan anak usia dini dan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan kualitas kegiatan pengembangan yang mendidik tergolong 70 %. Kegiatan guru PAUD dalam mengembangkan potensi anak usia dini untuk pengaktualisasian diri seperti: memilih sarana kegiatan dan sumber belajar pengembangan anak usia dini; membuat media kegiatan pengembangan anak usia dini; dan mengembangkan potensi dan kreatifitas anak usia dini melalui kegiatan bermain sambil belajar mencapai 92,1 %. Kegiatan guru PAUD dalam berkomunikasi secara efektif, empatik, dan santun seperti: memilih berbagai strategi berkomunikasi yang efektif, empatik dan santun dengan anak usia dini; berkomunikasi secara efektif, empatik, dan santun dengan anak usia dini mencapai 95 %.

Kegiatan guru PAUD untuk menyelenggarakan dan membuat laporan penilaian, evaluasi proses dan hasil belajar anak usia dini: memahami prinsip-prinsip penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar anak usia dini mencapai 91,5 %. Kegiatan guru PAUD dalam menentukan lingkup sasaran asesmen proses dan hasil pembelajaran pada anak usia dini seperti: memilih pendekatan, metode dan teknik asesmen proses dan hasil kegiatan pengembangan pada anak usia dini; menggunakan prinsip dan prosedur asesmen proses dan hasil kegiatan pengembangan anak usia dini; mengadministrasikan penilaian proses dan hasil belajar secara berkesinambungan dengan menggunakan berbagai instrument; menentukan tingkat capaian perkembangan anak usia dini, menganalisis hasil penilaian proses dan hasil belajar untuk berbagai tujuan; melakukan evaluasi proses dan hasil belajar memperoleh skor 80,6 %. Kegiatan guru PAUD dalam menggunakan hasil penilaian, pengembangan dan evaluasi program untuk kepentingan pengembangan anak usia dini yaitu menggunakan informasi hasil penilaian dan evaluasi untuk kesinambungan belajar anak usia dini; melaksanakan program remedial dan pengayaan; memanfaatkan informasi hasil penilaian dan evaluasi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran; mengkomunikasikan hasil penilaian pengembangan dan evaluasi program kepada

pemangku kepentingan mencapai skor 76,8 %. Kegiatan guru PAUD dalam melakukan tindakan reflektif, korektif dan inovatif dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil pengembangan anak usia dini yaitu: melakukan refleksi terhadap kegiatan pengembangan anak usia dini yang telah dilaksanakan; meningkatkan kualitas pengembangan anak usia dini melalui penelitian tindakan kelas; melakukan penelitian tindakan kelas mencapai skor 59,72 %.

## 2. Bentuk Layanan informasi bimbingan dan konseling untuk meningkatkan kompetensi pedagogik pendidik PAUD se Kota Pontianak

Kegiatan bimbingan konseling pada guru PAUD berupa layanan informasi dilakukan pada tiga sesi, sesi pertama menyampaikan maksud dan tujuan kegiatan penelitian sekaligus menyampaikan angket penelitian untuk mengetahui profile guru PAUD. Hasil angket diolah kemudian diketahui sub aspek kompetensi pedagogik yang perlu untuk diberikan penguatan berupa layanan informasi.

Berdasarkan data hasil angket, maka peneliti melakukan kegiatan sesi kedua, penyampaian materi yaitu Layanan Informasi Bimbingan dan Konseling untuk membantu sub kompetensi point e, j, dan k. Pada sesi ini dilakukan melalui prosedur kegiatan sebagai berikut: pertama, peneliti memberikan appersepsi pada materi yang akan disampaikan, ini disambut peserta (guru PAUD) dengan aktif. Kedua, peneliti menyampaikan materi: (a) Memanfaatkan teknologi, informasi dan komunikasi untuk kepentingan penyelenggaraan kegiatan pengembangan; (b) Menggunakan hasil penilaian, pengembangan dan evaluasi program untuk kepentingan pengembangan anak usia dini; (c) Melakukan tindakan reflektif, korektif dan inovatif dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil pengembangan anak usia dini.

Layanan informasi pada sesi kedua ini diselenggarakan secara klasikal, melalui ceramah dengan alat peraga power point yang ditayangkan lewat *infocus*, selanjutnya dilakukan tanya jawab (*sharing*), dan diskusi. Ada enam tahapan pelaksanaan proses layanan informasi yaitu:

- a. Perencanaan; dimulai dengan mengidentifikasi kebutuhan akan informasi bagi subjek (calon) peserta layanan, disini peneliti menggunakan pretest melalui angket. Setelah hasil angket terkumpul dapatlah data materi mana yang perlu disampaikan, sehingga ditetapkanlah tiga materi informasi yang akan disampaikan. Kemudian menetapkan dan menghuhungi narasumber yang sesuai dengan keahlian; selanjutnya menyiapkan prosedur, perangkat dan media layanan yang diperlukan serta menyiapkan kelengkapan administrasi seperti surat undangan, daftar hadir, alat tulis dan sebagainya yang diperlukan.
- b. Pelaksanaan, kegiatan ini meliputi: mengorganisasikan kegiatan layanan informasi yang diselenggarakan dari awal pelaksanaan sampai selesai, melibatkan peserta untuk aktif dan mengoptimalkan penggunaan metode dan media yang tersedia.
- c. Evaluasi, setelah materi informasi disampaikan ke guru-guru PAUD, di akhir sesi dilakukan evaluasi (*post test*) tentang materi yang telah disampaikan, menyampaikan prosedur evaluasi, setelah data terkumpul kemudian melakukan pengolahan hasil.
- d. Analisis hasil evaluasi, dengan menggunakan langkah-langkah: menetapkan norma atau standar evaluasi, melakukan analisis, dan menafsirkan hasil analisis.
- e. Tindak lanjut dilakukan dengan menetapkan jenis dan arah tindak lanjut, mengkomunikasikan rencana tindak lanjut kepada pihak terkait, dan melaksanakan rencana tindak lanjut.
- f. Pelaporan dilakukan dengan urutan sebagai berikut: menyusun laporan layanan orientasi, menyampaikan laporan kepada pihak terkait, dan mendokumentasikan laporan.

## Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa layanan informasi dalam meningkatkan kompetensi pedagogik guru PAUD se Kota Pontianak, dapat diuraikan sebagai berikut: (1) Kompetensi pedagogik guru PAUD se Kota Pontianak berdasarkan hasil penelitian yaitu terdapat peningkatan yang non signifikan dengan kategori bervariasi pada sub aspek kompetensi pedagogik guru PAUD; (2) Bentuk layanan informasi bimbingan dan konseling untuk meningkatkan kompetensi pedagogik pendidik PAUD se Kota Pontianak yaitu dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, analisis hasil evaluasi, tindak lanjut, dan diakhiri dengan pelaporan

Penelitian ini merekomendasikan kepada para guru PAUD hendaknya bersifat terbuka dan aktif dalam mencari informasi baru dan terbuka pada kelemahan yang dimiliki. Pengelola PAUD hendaknya memberi jam khusus bimbingan dan konseling. Lembaga peneliti dan dosen bimbingan dan konseling hendaknya memberikan pelatihan dan pendampingan dalam kegiatan bimbingan dan konseling.

## Referensi

- Ernawulan Saodih. (1995). Psikologi Perkembangan. Makalah On line
- Hake, Richard R. (1999). Analyzing Change/Gain Scores. (Online), (<http://www.physics.indiana.edu/~sdi/AnalyzingChange-Gain.pdf>, diakses tanggal 16 Juli 2013)
- Melda. (2013). Kompetensi Pedagogik dan Kompetensi Profesional Guru dalam Pembelajaran di Taman Kanak-kanak (Studi Deskriptif pada Guru Taman Kanak-kanak di Kecamatan Sukasari Kota Bandung).
- Mulyasa. (2013). *Uji Kompetensi dan Penilaian Kinerja Guru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nurhidayat, (tt) Pengaruh Kompetensi Tutor Terhadap Pembelajaran Anak Usia Dini Indriya Di Kabupaten Banggai
- Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 (Lampiran 1) Standar Isi PAUD
- Putri Balqis Dkk. (2014) Kompetensi Pedagogik Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada SMPN 3 Ingin Jaya Kabupaten Aceh Besar. *Jurnal Administrasi Pendidikan*.
- Prayitno. (1999). *Panduan Kegiatan pengawasan Bimbingan dan Konseling di sekolah*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Yusufhadi Miarso. (2008). Peningkatan Kualifikasi Guru dalam Perspektif Teknologi Pendidikan, *Jurnal Pendidikan PENABUR*.
- <http://www.jamarismelayu.com/2014/12/kompetensi-guru-paud-guru-pendamping.html>
- <http://paud-anakbermainbelajar.blogspot.co.id/2014/10/standar-kompetensi-guru-dan-pendidik.html>
- [http://agusnurhuda82.blogspot.co.id/2013/05/layanan-informasi\\_9.html](http://agusnurhuda82.blogspot.co.id/2013/05/layanan-informasi_9.html)
- <https://wahid07.wordpress.com/2011/09/28/layanan-informasi-dalam-bimbingan-konseling/>



# Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 3-4 Tahun Melalui Permainan Kubus Angka

Iis Khasanah

Received: 27 2 2017 / Accepted: 29 4 2017 / Published online: 13 6 2017

© 2017 Association of Indonesian Islamic Kindergarten Teachers Education Study Program

**Abstract** *This study aims (1) To know the ability to count the beginning of children aged 3-4 years in KB Cheers Nonidah Purwosari Tlogowungu Pati. (2) To find out whether the number cube game can improve the ability of counting children aged 3-4 years. This research was conducted in two stages, namely cycle I and cycle II. In the process, the number cube for improving children's numeracy is carried out with two cycles, the first cycle is classical, cycle II with the division of 4 groups. The results of the data analysis and observation through the number cube shows an increase from the pre cycle of 29% of children who complete the ability to count, up in the first cycle to 61%. That is, an increase of 32%. And in the second cycle increased to 83.7% and an increase of 83.7%. The results achieved in cycle II already meet the determined completion target, which is 80% of the total children get the value with the category of the total value of 85. The increase of this average value proves the success of number cube game to improve the counting ability of children.*

**Keywords:** numeracy skill, number cube game

**Abstrak** Penelitian ini bertujuan (1) Untuk mengetahui kemampuan berhitung permulaan anak usia 3-4 tahun di KB Ceria Nonidah Purwosari Tlogowungu Pati. (2) Untuk mengetahui apakah dengan permainan kubus angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 3-4 tahun. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua tahap, yaitu siklus I dan siklus II. Dalam prosesnya, kubus angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak dilaksanakan dengan dua siklus, siklus pertama dilakukan klasikal, siklus II dengan pembagian 4 kelompok. Adapun hasil dari analisis data dan observasi melalui kubus angka menunjukkan adanya peningkatan dari pra siklus 29% anak yang tuntas dalam kemampuan berhitungnya, naik di siklus pertama menjadi 61%. Artinya, terjadi peningkatan sebesar 32%. Dan pada siklus II meningkat menjadi 83.7% dan terjadi peningkatan sebanyak 83.7%. Hasil yang dicapai pada siklus II tersebut sudah memenuhi target ketuntasan yang telah ditetapkan, yaitu 80% dari keseluruhan anak mendapat nilai dengan kategori tuntas yaitu nilai 85. Peningkatan nilai rata-rata ini membuktikan keberhasilan permainan kubus angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.

**Kata Kunci:** kemampuan berhitung, permainan kubus angka

## Pendahuluan

Anak usia dini memiliki karakteristik yang khas. Mereka memiliki rasa ingin tahu yang besar melalui lingkungannya dengan mengeksplor, memegang, meneliti, melihat, dan memasukkan ke dalam mulut benda apa saja yang berada dalam jangkannya. Mereka juga merupakan pribadi yang unik. Meskipun kembar mereka memiliki kepribadian dan keunikan masing-masing. Anak usia dini sering melakukan sesuatu secara berulang-ulang. Mereka tak pernah bosan karena perulangan ini sebagai bentuk latihan untuk menguasai kemampuan tertentu. Kemampuan-kemampuan yang telah dipelajari inilah yang akhirnya nanti dapat membantu anak dalam kehidupan baik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial.

Peran dan tanggung jawab pemerintah terhadap pengasuhan, pendidikan dan pengembangan anak usia dini Indonesia telah diwujudkan dalam bentuk berbagai kebijakan dan kesepakatan baik dalam lingkup nasional maupun internasional (Yuliani Nurani, 2004: 2). Salah satu kebijakan tersebut adalah undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 3 yang berbunyi "Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab" (Departemen Sosial, 2002: 3).

Anak usia dini memiliki karakter yang khas baik secara fisik maupun mental. Strategi dan metode pembelajaran yang diterapkan pada anak usia dini perlu disesuaikan dengan karakteristik yang dimiliki oleh anak. Metode yang diterapkan seorang pendidik kepada anak akan berpengaruh terhadap keberhasilan proses pengajaran. Penggunaan metode pengajaran yang tepat dan sesuai dengan karakter anak akan dapat memfasilitasi perkembangan anak secara optimal dan membantu menumbuhkan sikap dan perilaku positif pada anak.

Menurut Piaget pengenalan matematika sebaiknya dilakukan melalui penggunaan benda-benda kongkrit dan pembiasaan. Pengenalan matematika secara kongkrit membuat anak dapat memahami matematika seperti mengenal bilangan, menghitung dan operasi bilangan. Anak diberikan kesempatan untuk mengingat tentang tanggal hari ini dan menuliskannya di papan tulis. Pembiasaan guru mengenalkan tanggal dan waktu akan melatihnya mengenal bilangan. Kemampuan berhitung permulaan pada anak dapat dikembangkan sejak usia dini. Anak-anak mengalami perkembangan yang pesat dalam memahami matematika. Pada usia tiga tahun awal anak sudah dapat menunjukkan banyak benda dengan menggunakan jari-jarinya. Tidak semua anak dapat menghitung dengan benar, mungkin masih banyak anak yang melakukan kesalahan dalam berhitung namun itu semua merupakan sebuah perilaku matematika (*mathematical behaviour*) yang ditunjukkan. Pendidik perlu memberikan stimulasi yang tepat agar anak dapat mengembangkan kemampuan matematikanya secara maksimal (Martini Jamaris, 2003: 23).

Bermain merupakan salah satu stimulus (perangsang) dari lingkungan yang dapat membantu memaksimalkan tumbuh kembang anak. Melalui bermain, anak dapat mengoptimalkan segala kemampuannya. Pada saat bermain anak mencoba gagasan-gagasan mereka, bertanya berbagai persoalan dan memperoleh jawaban atas persoalan mereka. Melalui permainan menyusun balok misalnya, anak akan belajar menghubungkan ukuran suatu objek dengan objek lainnya. Mereka belajar memahami bagaimana balok yang besar mampu menopang balok yang lebih kecil (S Tedjasaputra, Mayke 2001:5).

Pengembangan kognitif, khususnya berhitung permulaan di Kelompok Bermain (KB) Ceria Nonidah Purwosari Tlogowungu guru sering mengalami berbagai hambatan. Berdasarkan

refleksi awal pada pembelajaran berhitung permulaan pada anak di Kelompok Bermain Ceria Nonidah, Purwosari, Tlogowungu yang berjumlah 24 anak ditemukan permasalahan yang menyangkut aktivitas mereka saat pembelajaran. Sebagian besar anak menunjukkan sikap kurang perhatian terhadap pembelajaran berhitung permulaan di kelas karena mereka beranggapan bahwa pembelajaran saat itu kurang menarik dan tidak menyenangkan. Sebagian besar anak menunjukkan sikap pasif terhadap pembelajaran berhitung permulaan di kelas (Pra Siklus:7/12/2016).

Seperti kondisi yang telah dijelaskan di atas, Kelompok Bermain Ceria Nonidah, Purwosari, Tlogowungu tidak dapat mencapai tujuan pembelajaran berhitung permulaan sesuai indikator yang telah ditetapkan. Sebagian besar siswa 54% memiliki kemampuan berhitung permulaan yang rendah. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berhitung permulaan yang diselenggarakan guru saat ini kurang mendukung keberhasilan belajar anak. Penggunaan metode yang kurang relevan menjadi salah satu penyebab anak tidak mau atau kurang tertarik mengikuti pembelajaran berhitung permulaan. Selain itu, kurangnya media pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran menjadi faktor penyebab kurangnya minat anak untuk mengikuti pembelajaran berhitung permulaan.

Berdasarkan hasil observasi dan diskusi dengan guru Kelompok Bermain sebagai solusi tindakan untuk memecahkan masalah kemampuan berhitung permulaan pada anak maka digunakan permainan kubus angka sebagai media pembelajaran. Dasar pertimbangan pemilihan media kubus angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak sebagai berikut: Pertama permainan kubus angka mudah dimainkan oleh anak. Kedua permainan kubus angka bertujuan untuk mengenalkan angka pada anak sekaligus melatih motorik kasar karena dapat dikombinasikan dengan permainan lari atau gerakan motorik kasar lainnya. Ketiga Permainan kubus angka dapat memberikan rasa senang sekaligus pengetahuan kepada anak sehingga anak dapat bermain sekaligus belajar. Keempat Permainan kubus angka menggunakan kubus sebagai tempat bermain anak yang dapat dimodifikasi oleh guru sesuai kebutuhan pembelajaran berhitung permulaan. Kubus angka dapat diisi benda atau gambar sejumlah angka yang tertera pada kubus sebagai tempat bermain yang tidak baku, artinya dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran berhitung permulaan.

Dengan menggunakan permainan kubus angka diharapkan anak dapat berinteraksi dengan teman-temannya dan minat mereka terhadap pembelajaran berhitung permulaan menjadi lebih baik. Berdasarkan uraian di atas, penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian tentang permainan kubus angka yang dapat dijadikan media pembelajaran untuk mempermudah anak dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan. Penelitian tindakan kelas ini berjudul "Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 3-4 Tahun Melalui Permainan Kubus Angka di KB Ceria Nonidah Purwosari Tlogowungu Pati Tahun Pelajaran 2016/2017"

## Metode

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang mengambil lokasi di Kelompok Bermain Ceria Nonidah Purwosari Tlogowungu Pati. Penelitian ini dilaksanakan selama 4 bulan yaitu bulan November 2016 s.d bulan Februari 2017. Subjek penelitian tindakan kelas ini yaitu siswa dan siswi Kelompok Bermain Ceria Nonidah Purwosari Tlogowungu tahun pelajaran 2016/2017 usia 3-4 tahun sebanyak 24 anak. Sumber data dalam penelitian ini melalui wawancara berupa bentuk kata-kata, ucapan lisan dan perilaku dari subyek yang diteliti, untuk meningkatkan

kemampuan anak melalui menggambar ekspresi yang diperoleh dari Guru, Kepala lembaga, dan siswa.

Data yang dikumpulkan berupa pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran dan perencanaannya yang terdiri dari peserta didik anak-anak dan guru di KB Ceria Nonidah Purwosari melalui pengamatan atau observasi terhadap pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak melalui permainan kubus angkaserta wawancara yang ditujukan kepada guru kelas dan kepala KB Ceria Nonidah Purwosari. Pada penelitian ini terdapat empat rangkaian dalam penelitian tindakan kelas antara lain: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi yang selalu dilakukan pada setiap siklus, minimal dilakukan sebanyak dua kali siklus mulai dari perencanaan sampai dengan refleksi. Tahapan tersebut diulang sampai terjadi peningkatan, dengan catatan bahwa perencanaan pada siklus sebelumnya dan menunjukkan apa saja kelemahan siklus tersebut, kemudian penjelasan tentang bagaimana hasil tersebut akan diperbaiki. Apabila satu siklus belum menunjukkan tanda-tanda perubahan kearah perbaikan (peningkatan mutu), kegiatan riset diteruskan pada siklus kedua, dan seterusnya, sampai penelitian merasa puas dan tercapai tujuannya. Pada penelitian ini yang mana terdapat 2 siklus pada proses penelitian. Obyek penelitian pada penelitian tindakan kelas yang diobservasi menurut Spradley dinamakan situasi sosial, yang terdiri atas tiga komponen yaitu *place* (tempat) di KB Ceria Nonidah Purwosari *actor* (pelaku) terdiri dari peserta didik anak-anak dan guru, dan *activities* (aktivitas atau kegiatan) meliputi kegiatan pembelajaran dan perencanaannya (Sugiyono, 2010:204).

Proses pengumpulan data melalui observasi dalam penelitian ini berupa observasi berperan serta (*Participant Observation*), yaitu peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian. Selanjutnya dari segi instrumentasi yang digunakan maka observasi dalam penelitian ini adalah observasi terstruktur, yaitu observasi yang telah dirancang secara sistematis, tentang apa yang akan diamati, kapan dan dimana tempatnya. Jadi observasi terstruktur dilakukan apabila peneliti telah tahu dengan pasti tentang variable apa yang akan diamati. Dalam melakukan pengamatan peneliti menggunakan instrumen penelitian yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya (Sugiyono, 2010:204).

### Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian dilaksanakan berdasarkan prosedur penelitian tindakan kelas melalui permainan kubus angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak di KB Ceria Nonidah Pati. Hasil pengamatan awal pada proses pembelajaran sehari-hari di KB Ceria Nonidah dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung anak di KB Ceria Nonidah masih kurang. Hal tersebut disebabkan Sebagian besar anak menunjukkan sikap kurang perhatian terhadap pembelajaran berhitung permulaan di kelas karena mereka beranggapan bahwa pembelajaran saat itu kurang menarik dan tidak menyenangkan. Sebagian besar anak menunjukkan sikap pasif terhadap pembelajaran berhitung permulaan di kelas (Pra Siklus:7/12/2016). Sebagian besar siswa 54% memiliki kemampuan berhitung permulaan yang rendah.

Selain itu pembelajaran kemampuan berhitung juga kurang diperhatikan dan monoton, media yang digunakan dalam pembelajaran kurang menarik dan kurang bervariasi. Inovasi guru dalam pengembangan pembelajaranpun tidak berkembang. Hal ini menyebabkan anak tidak bersemangat dan pasif dalam pembelajaran yang mengembangkan kemampuan berhitungnya. Hal ini pula disebabkan karena kurangnya media pembelajaran yang bervariasi dan proses pembelajaran kurang menarik sehingga anak merasa jenuh dan kurang tertarik mengikuti

pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berhitung di kelas, oleh karena itu dalam pembelajaran diperlukan media dan metode yang tepat untuk menarik minat anak. Melalui kegiatan permainan kubus angka yang menarik dan menyenangkan diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar bagi anak, sehingga kemampuan berhitung anak meningkat.

Tabel 1.

Data Hasil Pengamatan Kemampuan Berhitung Anak sebelum diberi Tindakan

| No | Indikator  | Penilaian |    |   |   | Jumlah yang tuntas | Presentase % |
|----|--|-----------|----|---|---|--------------------|--------------|
|    |  | 1         | 2  | 3 | 4 |                    |              |
| 1  | Membilang / menyebut urutan bilangan dari 1-5                                    | 7         | 10 | 7 |   | 7                  | 30%          |
| 2  | Membilang dengan menunjuk (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda sampai 5) | 6         | 12 | 6 |   | 6                  | 25%          |
| 3  | Menunjuk bilangan benda untuk bilangan 1-5                                       | 6         | 10 | 8 |   | 8                  | 33%          |
| 4  | Menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda                          | 10        | 7  | 7 |   | 7                  | 30%          |

Keterangan:

1. Kemampuan berhitung belum tampak (belum tuntas)
2. Kemampuan berhitung mulai tampak (cukup tuntas)
3. Kemampuan berhitung sudah tampak (tuntas)
4. Kemampuan berhitung sudah tampak dan berkembang (tuntas sempurna)

Hasil pembelajaran kemampuan berhitung melalui permainan kubus angka dengan tema rekreasi sub tema tempat rekreasi, alat perlengkapan rekreasi pada siklus I sebagai berikut.

### 1. Perencanaan

Pada siklus I sebelum peneliti melaksanakan penelitian pada waktu kegiatan bermain, peneliti menyusun perencanaan penelitian tindakan kelas dengan membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH) sebagai berikut: Berbaris, salam, berdo'a, iqrar; Kegiatan jasmani; *Toilet training*, melakukan percakapan tentang tema yang ditentukan, dan alat-alat yang sesuai dengan tema yang ditentukan; Kegiatan dilanjutkan pada peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan kubus angka dan permainan menjang lainnya; Bahan dan alat yang digunakan pada siklus I adalah *white board*, gambar pantai, gambar pegunungan, gambar peralatan rekreasi, permainan kubus angka. Dalam siklus I ini peneliti mengamati, mencatat dan mendokumentasi segala permasalahan yang terjadi selama proses Siklus I. Sehingga peneliti dapat mengetahui kekurangan pada Siklus I untuk ditingkatkan pada Siklus II.

### 2. Pelaksanaan

Pelaksanaan pada proses penelitian ini, merupakan proses yang dilakukan peneliti dalam pengamatan dikelas seperti kegiatan awal, kegiatan inti, istirahat, dan kegiatan akhir.

### 3. Pengamatan

Tabel 2.

Hasil Persentase Kemampuan Berhitung Anak untuk Indikator Tuntas Pada Siklus I

| No | Indikator  | Penilaian |   |   |   | Jumlah yang tuntas | Presentase % |
|----|--|-----------|---|---|---|--------------------|--------------|
|    |  | 1         | 2 | 3 | 4 |                    |              |
| 1  | mampu mengenal lingkungan sekitarnya melalui panca indra | 3         | 8 | 8 | 5 | 13                 | 55%          |
| 2  | terbiasa membuang sampah pada tempatnya                  | 2         | 7 | 9 | 6 | 15                 | 63%          |
| 3  | mampu memberi makan binatang peliharaan                  | 2         | 7 | 8 | 7 | 15                 | 63%          |
| 4  | terbiasa merawat dan melindungi tanaman                  | 2         | 7 | 8 | 7 | 15                 | 63%          |

Untuk melihat apakah permainan kubus angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak pada siklus 1 dilakukan pengamatan. Berdasarkan data yang didapat pada pengamatan, proses pembelajaran siklus I menunjukkan bahwa indikator membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-5 55%, membilang dengan menunjuk (mengetahui konsep bilangan dengan benda-benda sampai 5) 63%, menunjuk bilangan benda untuk bilangan sampai 5 63%, menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda 63%. Dapat kita ketahui bahwa melalui permainan kubus angka kemampuan berhitung anak meningkat, meskipun masih jauh dari ketuntasan keberhasilan yang telah disepakati.

### 4. Refleksi

Hasil evaluasi pembelajaran pada siklus 1 dapat disimpulkan bahwa melalui permainan kubus angka kemampuan berhitung anak belum sepenuhnya mencapai keberhasilan yang telah ditetapkan. Dalam refleksi siklus I ini, peneliti dan kolaborasi yaitu guru sepakat untuk memperbaiki kekurangan pada tiap aspek indikator Pelaksanaan pembelajaran di tindakan siklus I peneliti dan pendidik sepakat untuk meningkatkan sistem pembelajaran di kelas dengan memperhatikan tertentu.

Deskripsi data hasil implementasi peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan kubus angka pada siklus I, anak-anak memperhatikan cara guru dalam kegiatan tema rekreasi ke pantai. Anak-anak bermain dengan tertib meski ada anak yang perlu ditambah motivasi untuk mencoba kegiatan. Hasil Pengamatan siklus I sudah baik karena anak antusias mengikuti kegiatan berhitung. Peningkatan kemampuan berhitung selanjutnya dilakukan di siklus II dengan kegiatan permainan kubus angka. Diharapkan melalui kegiatan ini kemampuan berhitung anak lebih optimal sehingga tingkat pencapaian perkembangan anak dapat mencapai standar minimal atau lebih baik lagi.

Pembelajaran peningkatan kemampuan berhitung pada siklus II dilaksanakan lima kali pertemuan. Pelaksanaan siklus II diuraikan sebagai berikut.

#### 1. Perencanaan

Pada siklus II sebelum peneliti melaksanakan penelitian pada waktu kegiatan bermain, peneliti menyusun perencanaan penelitian tindakan kelas dengan membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH) sebagai berikut: Berbaris, salam, berdo'a, iqrar; Kegiatan jasmani; *Toilet training*, melakukan percakapan tentang tema yang telah ditentukan, dan menggunakan alat-alat yang sesuai dengan tema yang ditentukan; Kegiatan dilanjutkan pada peningkatan kemampuan

berhitung anak melalui permainan kubus angka; Bahan dan alat yang digunakan pada siklus II adalah alat main di area, White board.

Dalam siklus II ini mengamati, mencatat dan mendokumentasi segala permasalahan yang terjadi selama proses Siklus II. Sehingga peneliti dapat mengetahui kekurangan pada Siklus II dan melakukan tindakan selanjutnya apabila diperlukan. Kegiatan dalam siklus II pada kegiatan inti anak dibagi menjadi 4 kelompok sehingga anak dapat leluasa bermain.

## 2. Pelaksanaan

Pelaksanaan pada proses penelitian ini, merupakan proses yang dilakukan peneliti dalam pengamatan dikelas seperti kegiatan awal, kegiatan inti, istirahat, dan kegiatan akhir.

## 3. Pengamatan

Tabel 3.

Hasil Persentase Kemampuan berhitung Anak untuk Indikator Tuntas pada Siklus II

| No | Indikator  | Penilaian |   |    |    | Jumlah yang tuntas | Presentase % |
|----|--|-----------|---|----|----|--------------------|--------------|
|    |  | 1         | 2 | 3  | 4  |                    |              |
| 1  | Membilang / menyebut urutan bilangan dari 1-5                                    |           | 5 | 10 | 9  | 19                 | 80%          |
| 2  | Membilang dengan menunjuk (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda sampai 5) |           | 3 | 11 | 10 | 21                 | 90%          |
| 3  | Menunjuk bilangan benda untuk bilangan 1-5                                       |           | 4 | 10 | 10 | 20                 | 85%          |
| 4  | Menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda                          |           | 5 | 10 | 9  | 19                 | 80%          |

Untuk melihat apakah permainan kubus angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak pada siklus II dilakukan pengamatan. Berdasarkan data di atas pada proses pembelajaran siklus II menunjukkan bahwa indikator membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-5 80%, membilang dengan menunjuk (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda sampai 5) 90%, menunjuk bilangan benda untuk bilangan sampai 5 85%, menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda 80%. Dapat kita ketahui bahwa melalui permainan kubus angka kemampuan berhitung anak meningkat, meskipun masih jauh dari ketuntasan keberhasilan yang telah disepakati.

## 4. Refleksi

Deskripsi data hasil implementasi tentang peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan kubus angka sebagai sumber belajar pada siklus II anak-anak memperhatikan penjelasan guru dan melakukan kegiatan permainan kubus angka dengan antusias dan tertib. Anak-anak mulai percaya diri dalam memilih mainan dan berteman dengan lingkungan. Anak-anak merasa mendapatkan kebebasan untuk mengungkapkan dirinya dan bereksplorasi melalui permainan kubus angka.

Pada penelitian siklus II tingkat pencapaian peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan kubus angka sudah baik yaitu 83,7% karena pencapaian peningkatan kemampuan berhitung minimal 80%. Hasil ini menunjukkan bahwa hasil penelitian berhasil

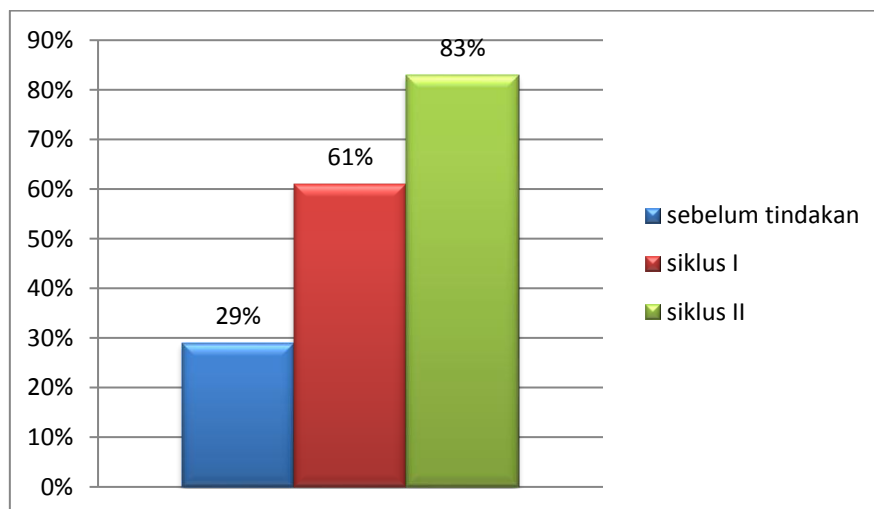
karena peningkatan kemampuan berhitung anak sudah melebihi standar minimal penelitian. Hal ini menunjukkan bahwa dengan permainan kubus angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di KB Ceria Nonidah Purwosari .

Tabel 4.  
Peningkatan Kemampuan berhitung Anak di KB Ceria Nonidah

| Indikator  | Pra Siklus   | Siklus I              | Siklus II       |
|--|--------------|-----------------------|-----------------|
| Membilang / menyebut urutan bilangan dari 1-5                                    | 30%          | 55%                   | 80%             |
| Membilang dengan menunjuk (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda sampai 5) | 25%          | 63%                   | 90%             |
| Menunjuk bilangan benda untuk bilangan 1-5                                       | 33%          | 63%                   | 85%             |
| Menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda                          | 30%          | 63%                   | 80%             |
| <b>Presentase rata-rata peningkatan kemampuan berhitung anak</b>                 | <b>29.5%</b> | <b>61%</b>            | <b>83.7%</b>    |
| <b>Keterangan</b>  |              | <b>Belum berhasil</b> | <b>Berhasil</b> |

Tabel di atas menjelaskan bahwa kemampuan berhitung anak yang tuntas pada pra siklus sebesar 29.5%, setelah dilakukan penelitian siklus I meningkat menjadi 61% yaitu mengalami peningkatan sebesar 32% dan dilakukan penelitian kembali pada siklus II dengan presentasi ketuntasan anak menjadi 83.7% mengalami peningkatan sebesar 22,7%. Peningkatan hasil penelitian dapat disajikan pada grafik berikut:

Gambar 1.  
Grafik Peningkatan Hasil Penelitian



Berdasarkan grafik di atas sebelum diberi tindakan persentase kemampuan berhitung anak menunjukkan angka sebesar 29%, setelah diberi tindakan pada siklus I melalui permainan kubus angka, kemampuan berhitung anak meningkat menjadi 61%, kemudian peneliti memberi tindakan siklus II melalui permainan kubus angka meningkat menjadi 83.7%. Hasil peningkatan kemampuan berhitung anak sebesar 83% penelitian dinyatakan berhasil karena sudah melebihi target penelitian sebesar 80%.

## Simpulan

Kegiatan permainan kubus angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak di KB Ceria Nonidah dilaksanakan dengan dua siklus, siklus I dilakukan secara klasikal. Dan siklus II dibagi menjadi 4 kelompok satu kelompok 4-5 orang kegiatan lebih variatif dengan memadukan kegiatan di siklus I dan siklus II.

Melalui permainan kubus angka menunjukkan adanya peningkatan dari pra siklus 29.5% anak yang tuntas dalam kemampuan berhitung nya, naik di siklus I menjadi 61%. Dan pada siklus II meningkat menjadi 83.7%. Hasil yang dicapai pada siklus II tersebut sudah memenuhi target ketuntasan yang telah ditetapkan, yaitu 80% dari keseluruhan anak mendapat nilai dengan kategori tuntas yaitu nilai 80. Peningkatan nilai rata-rata ini membuktikan keberhasilan permainan kubus angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.

## Referensi

- Amanda, Dwi, Dinda. *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak melalui Permainan Book Scanverger*. Artikel (online) <http://Universitas Pendidikan Indonesia.blogspot.com/2013/0. pdf> diunduh 12 November 2016 Jam 12.30 WIB. 2013.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*, Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Aisyah, Siti, *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Universitas Terbuka
- Aqib, Zaenal, dkk. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: CV. Yram Widya.
- Bobuhu, Lusiana. (2008). *Konsep Matematika Untuk Anak Usia Dini*, Jakarta: Dinas Pendidikan Nasional.
- Depdiknas. (2007). *Pedoman Pembelajaran Berhitung Permulaan di TK*. Jakarta: Depdiknas
- Desmita. (2005). *Psikologi Perkembangan*, Jakarta: IKAPI.
- Armstrong, Thomas. (2004). *Menerapkan Multiple Intelgences di Sekolah*, Bandung: Kaifa.
- Gardner, Howard. (2003). *Multiple Intelgences*, Batam: Interaksara.
- Hurlock, B, Elizabeth. (2012). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, Jakarta: Erlangga.
- \_\_\_\_\_. (2012). *Perkembangan Anak*, Jakarta: Erlangga.
- Hermawan Bakti, Ediati Har. (2006). *Math Magic Junior*. Tangerang: PT. Kawan Pustaka.
- Hurlock, B Elizabeth. (1999). *Perkembangan Anak Jilid 1 (terjemahan Med. Meitasari Tjandrasa)*. Jakarta: Erlangga.
- Ismayati, Ani. (2010). *Fun Math with Children*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Jamaris, Martini. (2003). *Perkembangan dan Pengembangan Anak Taman Kanak-kanak*. Jakarta: UNJ.

- Jasmin, Naura. (2009). *Mendidikan Anak secara Seimbang*. Yogyakarta: Wahana Totalitas Publisier.
- Kurniawati, Yuli. (2011). *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Semarang: UNNES.
- Prasetyo Sunar, Dwi. (2007). *Bermain Sambil Belajar*. Yogyakarta: Think.
- Puji Astuti, Henny. (2013). *Perkembangan Anak Usia Dini 1*, Yogyakarta: Deepublish.
- Rajih, Hamdan. (2008). *Cerdas Akal, Cerdas Hati*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Saridiningsih, Santika. *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini*. Artikel (online) <http://Universitas Pendidikan Indonesia.blogspot.com/2013/03.pdf> diunduh 28 November 2016 jam 12.06 WIB. 2013.
- Sefeld Carol, Wasik Barbara. (2008). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Indonesia: PT. Macana Jaya Cemerlang.
- Stephen, Robbins. (2008). *Perilaku Organisasi*. Jakarta: Salemba.
- Srininingsih. (2008). *Pembelajaran Matematika Terpadu Untuk Anak Usia Dini*, Bandung: Pustaka Sebelas.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Suyanto, Slamet. (2005). *Pembelajaran Untuk Anak TK*. Jakarta: Depdiknas.
- Tedjasaputra, Mayke S. (2001). *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta : PT. Grasindo.



# Method of Memorizing the Qur'an In Early Childhood Period (Case Studies in TKIT Yaa Bunayya and RA Darussalam Yogyakarta)

Wahyu Eko Hariyanti & Marhumah

Received: 27 2 2017 / Accepted: 29 4 2017 / Published online: 13 6 2017

© 2017 Association of Indonesian Islamic Kindergarten Teachers Education Study Program

*Abstract This study aims to determine the method of memorizing the Qur'an used TKIT Yaa Bunayya and RA Darussalam. This research is a kind of qualitative research with field research method. Data collected with interviews, observations, and documentation studies. The results of this study are the method of memorizing Al Qur'an that used in TKIT Yaa Bunayya is classical, private and murottal. While the method of memorizing Al Qur'an applied in RA Darussalam is sima'i, muraja'ah and using audio visual media. From this new method obtained results there are some children who are able to memorize the letter exceeds the target in group B (QS Al Insyirah). The target group A recitation is 12 letters in juz 30 (An Naas - Al Ashr), target group B is 21 letters in Juz 30 (An Naas - Al Insyirah). Factors that supported the program to memorize the Qur'an in TKIT Yaa Bunayya and RA Darussalam are the same, that are the enthusiastic and enthusiastic of students in the memorization, the parents factor that helps the process of memorizing the childrens at home, the teachers who use the method of learning appropriately and innovatively , as well as facilities that are available at school and at home. While the inhibiting factors are the spirit of the students to memorize sometimes down or the condition is less focused, the condition of parents who are too busy so do not have time to repeat the child's memorization at home, and infrastructure facilities are less available.*

**Keywords:** memorizing methods, memorizing the al qur'an, early childhood

Abstrak Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui metode menghafal Al Qur'an yang digunakan TKIT Yaa Bunayya dan RA Darussalam. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif dengan metode penelitian lapangan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, dan studi dokumentasi. Hasil dari penelitian ini ditemukan data metode menghafal Al Qur'an yang digunakan di TKIT Yaa Bunayya adalah klasikal, privat dan murottal. Sedangkan metode menghafal Al Qur'an yang diterapkan di RA Darussalam adalah sima'i, muraja'ah dan menggunakan media audio visual. Dari metode baru ini diperoleh hasil ada beberapa anak yang mampu menghafal surat melebihi target di kelompok B (QS Al Insyirah). Target hafalan kelompok A adalah 12 surat dalam juz 30 (An Naas-Al Ashr), target hafalan kelompok B adalah 21 surat dalam Juz 30 (An Naas-Al Insyirah). Faktor pendukung program menghafal Al Qur'an di TKIT Yaa Bunayya dan RA Darussalam adalah sama, yaitu faktor anak didik yang semangat dan antusias dalam menghafal, faktor orang tua yang ikut membantu proses menghafal anak di rumah, guru yang menggunakan metode pembelajaran secara tepat dan inovatif, serta sarana prasana yang tersedia di sekolah maupun di rumah. Sedangkan faktor penghambatnya adalah semangat anak untuk menghafal kadang turun atau kondisi kurang fokus,

kondisi orang tua yang terlalu sibuk sehingga tidak sempat mengulang hafalan anak di rumah, serta sarana prasarana yang kurang tersedia.

Kata kunci: Metode, Menghafal Al Qur'an, Anak Usia Dini

## Pendahuluan

**Al Qur'an** adalah kitab suci yang istimewa. Salah satu keistimewaan **Al Qur'an** adalah bahwa Ia merupakan salah satu kitab suci yang dijamin keasliannya oleh Allah SWT sejak diturunkan kepada Nabi Muhammad SAW hingga sekarang bahkan sampai hari kemudian. Sebagaimana ditegaskan dalam firmanNya di Q.S. Al-Hijr (15): 9 dan At-Takwir (81): 19–21. Dengan jaminan dari Allah dalam ayat tersebut, tidak berarti umat Islam terlepas dari tanggung jawab dan kewajiban untuk memelihara kemurniannya dari tangan-tangan jahil dan musuh-musuh Islam yang tidak pernah berhenti berusaha mengotori dan memalsukan ayat-ayat **Al Qur'an** (Ahsin, 2005: 21).

Salah satu usaha nyata dalam proses pemeliharaan **Al Qur'an** adalah dengan menghafalnya pada setiap generasi, sebab di antara keistimewaan **Al Qur'an** adalah Ia merupakan kitab yang dijelaskan dan dimudahkan untuk di hafal (Qardhawi, 2009:188-189). Ada sebagian pembelajaran yang mengkritik kegiatan menghafal **Al Qur'an** yang dilakukan pada saat kanak-kanak karena menurut mereka, anak-anak menghafal **Al Qur'an** tanpa pemahaman. Manusia seharusnya menghafal apa yang ia pahami. Namun, kaidah ini tidak dapat diaplikasikan bagi **Al Qur'an** karena tidak masalah seorang anak menghafal **Al Qur'an** pada masa kanak-kanak untuk kemudian memahaminya pada saat dewasa. Kegiatan menghafal pada masa kanak-kanak seperti memahat di atas batu, seperti dikatakan orang bijak pada masa lalu. Maka, disinilah peran guru sangat dibutuhkan. Guru dituntut memiliki metode yang tepat untuk mengajarkan hafalan pada anak usia dini. Dengan memanfaatkan potensi daya ingat anak yang masih bagus, guru dapat menerapkan beberapa metode menghafal **Al Qur'an** pada anak usia dini. Perkembangan daya ingatan anak akan bersifat tetap saat anak berusia kurang lebih 4 tahun lalu akan mencapai intensitas terbaik saat anak berusia kurang lebih 8-12 tahun. Pada saat itu, daya menghafal dapat memuat banyak materi, sehingga dapat dikatakan bahwa daya ingat anak usia TK sangat penting untuk dioptimalkan (Ahmadi & Sholeh, 2005:47).

Saat mengajarkan anak usia dini menghafal **Al Qur'an**, hendaklah guru tidak mengabaikan prinsip "bermain sambil belajar". Guru harus dapat menciptakan suasana santai sehingga anak tidak merasa tertekan atau terpaksa untuk menghafal **Al Qur'an**. Untuk itu, seorang guru harus mampu mencari metode atau cara pembelajaran yang bervariasi dan mengikuti serta paham psikologi anak (Ats-Tsuwaini, 2008:13). Dengan mempertimbangkan kecerdasan seorang anak dan kekuatan ingatannya, menurut Ibnu Sina, bagi anak yang masih balita pertama-tama hendaklah diajari menghafal materi yang singkat atau sederhana, mudah dan ringan kemudian baru beralih pada hafalan yang lebih sulit (Al-Abrasyi, 2006:14).

Berdasarkan keunggulan menghafal **Al Qur'an** tersebut dan perkembangan anak usia dini, maka Kepala Kementerian Agama (Kemenag) D.I Yogyakarta memberi surat edaran kepada seluruh Kepala Raudhatul Athfal (RA) dan Kepala Madrasah di wilayah D.I Yogyakarta, tentang Program Tahfidh. KanKemenag menghimbau bagi Madrasah yang sudah memberlakukan kurikulum 2013, mulai tahun pelajaran 2016/2017 wajib melaksanakan program tahfidh di madrasah dilaksanakan secara berjenjang mulai kelas A, I, VII dan X. Untuk alokasi waktu pelaksanaan program tahfidh di Raudhatul Athfal (RA) diberikan setiap hari

dalam kegiatan tadarus. Sedangkan Kepala Seksi Pendidikan Madrasah Kemenag Kabupaten Sleman pun menargetkan anak-anak RA mampu menghafal beberapa surat pendek dalam Al Qur'an. Hampir semua lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Islam yang ada di Kabupaten Sleman telah mengadakan program tahfidz, tetapi hasilnya belum maksimal. Namun, tidak demikian dengan TKIT Yaa Bunayya (Balong, Donoharjo, Ngaglik, Sleman) dan RA Darussalam Yogyakarta (Selokerto, Sardonoharjo, Ngaglik, Sleman), yang telah melaksanakan program tahfidz sejak berdirinya lembaga tersebut, dan telah mencapai hasil melebihi yang diharapkan. Telah banyak surat-surat pendek dalam Al Qur'an yang telah dihafalkan oleh peserta didik di TKIT Yaa Bunayya dan RA Darussalam. Hal ini ditunjang oleh salah satu program unggulan dua lembaga pendidikan tersebut adalah menghafal Al Qur'an dan menargetkan anak yang lulus dari TK B sudah mampu menghafal juz 30. Berdasarkan dugaan awal yang peneliti miliki, bahwa kondisi anak usia TK belum pantas dibebani materi hafalan yang begitu banyak. Meskipun berdasarkan teori yang ada, bahwa anak usia TK mampu menampung muatan materi hafalan yang banyak. Namun faktanya, beberapa siswa di TKIT Yaa Bunayya dan RA Darussalam mampu menghafal surat pendek dalam juz 30.

#### Metode

Pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Metode pengumpulan data dengan: a) Wawancara, dengan subyek kepala sekolah, guru, orang tua siswa TKIT Yaa Bunayya dan RA Darussalam. b) Observasi, melihat dan mengamati secara langsung kondisi lapangan serta bagaimana proses menghafal Al Qur'an di TKIT Yaa Bunayya dan RA Darussalam Yogyakarta. c) Dokumentasi, melihat dokumen-dokumen resmi, seperti: monografi, catatan serta buku peraturan yang ada. Dolumen ini untuk mendapatkan informasi tertulis tentang metode menghafal Al Qur'an di TKIT Yaa Bunayya dan RA Darussalam Yogyakarta.

#### Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada saat membicarakan dan menganalisis metode hafalan Al Qur'an yang digunakan satu sekolah, hal tersebut tidak terlepas dari batasan metode pembelajaran yang diturunkan pada metode hafalan. Metode tersebut disesuaikan dengan teori yang digunakan pada penelitian ini. Berdasarkan teori yang digunakan, batasan metode pembelajaran perlu memperhatikan tujuan yang hendak dicapai, kemampuan guru, peserta didik, situasi dan kondisi, fasilitas yang tersedia serta kebaikan dan kekurangan sebuah metode.

#### Metode Hafalan Al Qur'an di TKIT Yaa Bunayya dan RA Darussalam

Berlandaskan faktor yang perlu diperhatikan untuk suatu metode pembelajaran di atas, pada bagian ini akan diuraikan tujuan yang hendak dicapai dari menghafal Al Qur'an, kemampuan guru saat membimbing peserta didik, kemampuan peserta didik, situasi dan kondisi saat pembelajaran berlangsung, fasilitas pendukung, serta kelebihan dan kekurangan metode yang digunakan guru. Pada saat pembelajaran akan dimulai, guru harus telah menyiapkan tujuan apa saja yang hendak dicapai dari pembelajaran.

Berdasarkan keterangan dari kepala dan ustadzah TKIT Yaa Bunayya, ditegaskan bahwa tujuan menghafal Al Qur'an di TKIT Yaa Bunayya adalah untuk: (1) menumbuhkan rasa cinta peserta didik terhadap Al Qur'an, (2) menciptakan generasi Qur'ani, dan (3) mengenalkan Al Qur'an sejak dini sehingga bermanfaat bagi masa depannya. Sedangkan tujuan menghafal Al

Qur'an di RA Darussalam adalah (1) menciptakan generasi pemakmur masjid yang cerdas dan berakhlak mulia, (2) menumbuhkan rasa cinta peserta didik terhadap Al Qur'an, dan (3) menjadikan peserta didik kelak sebagai hafidz/hafidzah.

Selain tujuan pembelajaran, yang perlu diperhatikan juga adalah kemampuan dan peran guru saat melaksanakan pembelajaran (proses hafalan Al Qur'an pada peserta didik). Berdasarkan informasi yang disampaikan oleh Kepala TKIT Yaa Bunayya, dapat ditegaskan bahwa ustadzah mampu menyemangati peserta didik untuk menghafal Al Qur'an dan melaksanakan pembelajaran secara baik sehingga berjalan lancar. Selain itu, guru sangat berperan aktif membimbing hafalan Al Qur'an peserta didik yang dibantu oleh guru khusus tahfidz Al Qur'an secara bergantian. Hal ini sangat sejalan dengan tujuan proses hafalan Al Qur'an yang diterapkan di TKIT Yaa Bunayya. Begitu juga dengan program menghafal Al Qur'an di RA Darussalam, guru kelas memiliki tanggung jawab penuh untuk membimbing peserta didik menghafal Al Qur'an dengan program yang telah disusun. Program hafalan Al Qur'an bagi peserta didik menjadi bagian dari kurikulum IMTAQ RA Darussalam Yogyakarta.

Selanjutnya, faktor yang perlu diperhatikan untuk proses penerapan suatu metode pembelajaran adalah kondisi peserta didik. Untuk kondisi peserta didik yang ada di TKIT Yaa Bunayya dan RA Darussalam saat menghafal Al Qur'an adalah peserta didik sangat bersemangat untuk melakukan proses hafalan Al Qur'an. Peserta didik yang semangat tersebut didukung juga oleh pendampingan orang tua terhadap anak untuk mengulang hafalan di rumah. Selain pendampingan yang dilakukan oleh orang tua di rumah, semangat yang ditunjukkan oleh peserta didik saat proses hafalan Al Qur'an didukung juga oleh motivasi yang dilakukan ustadzah. Ustadzah mencoba dengan memberikan *reward* kepada peserta didik yang mampu menghafal surat pendek.

Faktor berikutnya yang perlu diperhatikan untuk dapat menerapkan metode pembelajaran (dalam hal ini metode hafalan Al Qur'an) secara baik adalah faktor situasi dan kondisi saat proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan penjelasan kepala dan ustadzah, situasi dan kondisi saat hafalan Al Qur'an pada peserta didik di TKIT Yaa Bunayya adalah (1) waktu hafalan Al Qur'an dilakukan setiap hari di waktu pagi, (2) waktu pagi hari erat kaitannya dengan kondisi peserta didik yang masih segar (*fresh*) baik fisik maupun psikis, (3) proses hafalan dilakukan dalam situasi dan kondisi yang menyenangkan (seperti bermain, jalan-jalan atau tadabur alam), dan (4) proses hafalan dilakukan dalam kondisi yang bermakna dan sesuai dengan sifat kritis anak. Hal ini didukung dengan cara memberikan arti surat terlebih dahulu, kemudian peserta didik tertarik untuk bertanya dan mengetahui isi surat. Sedangkan situasi dan kondisi hafalan Al Qur'an di RA Darussalam adalah (1) waktu hafalan Al Qur'an dilakukan setiap hari di waktu pagi, dengan kondisi peserta didik masih segar. dan diulang pada siang hari, (2) hafalan peserta didik diulang pada siang hari, untuk memperkuat hafalan karena akan bertahan lama dalam ingatan peserta didik, dan (3) proses hafalan dilakukan dalam situasi dan kondisi yang menyenangkan (menonton video *juz 'Amma*).

Terakhir, hal yang perlu dipertimbangkan untuk menerapkan suatu metode pembelajaran adalah kebaikan dan kekurangan sebuah metode. Metode hafalan Al Qur'an merupakan upaya untuk mencapai hasil yang diharapkan, yakni Al Qur'an dapat dilafalkan tanpa melihat mushaf. Berdasarkan data yang diperoleh, dapat dijelaskan bahwa metode hafalan yang digunakan di TKIT Yaa Bunayya Yogyakarta, adalah:

1. Klasikal/*Jama'*, yaitu ayat-ayat yang dihafal dibaca secara kolektif atau bersama-sama, dipimpin oleh seorang guru/ ustadzah. Pertama, guru membacakan satu ayat secara utuh, siswa menirukan secara bersama-sama. Kemudian ustadzah membimbingnya dengan

mengulang kembali ayat-ayat tersebut dan siswa mengikutinya. Hasil observasi yang peneliti dapatkan di lapangan, setiap pagi pukul 09.00-09.30 semua kelas di TKIT Yaa Bunayya (A1, A2, A3, A4, B1, B2, B3, B4, B5) mengadakan kegiatan menghafal Al Qur'an secara klasikal. Ustadzah duduk di depan kelas, membacakan satu ayat secara utuh dengan ekspresi gerak bibir yang diperjelas, kemudian diikuti semua anak. dengan metode ini, guru dapat menerapkan cara membaca huruf dengan benar melalui lidahnya. Sementara itu, anak dapat melihat dan menyaksikan langsung praktik keluarnya huruf dari lidah guru untuk ditirukannya (Hasil observasi di TKIT Yaa Bunayya, Kamis 23 Maret 2017).

2. Privat atau *Ardul iraaah* atau sorogan atau setor, yakni peserta didik membaca di depan guru dan guru menyimakinya. Setelah menghafal secara klasikal atau bersama-sama, guru meminta peserta didik maju satu persatu untuk setor hafalan. ada pula peserta didik yang setor hafalan tidak mau maju sendirian karena merasa tidak percaya sendiri, jadi harus ditemani 2-3 temannya (Hasil observasi di TKIT Yaa Bunayya, Kamis 23 Maret 2017).
3. Mendengarkan *Murottal*, yaitu metode mendengarkan rekaman ayat Al Qur'an. *Murottal* atau bacaan Al Qur'an bisa dari hasil rekaman suara anak atau rekaman kaset yang sudah tersedia. Berdasarkan observasi yang dilakukan, setiap sebelum KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) dimulai, sekolah memutar *murottal* Al Qur'an saat para peserta didik asyik bermain di halaman sekolah (Hasil observasi di TKIT Yaa Bunayya pada hari Selasa 21 Maret 2017).

Sedangkan metode menghafal Al Qur'an di RA Darussalam adalah:

1. Metode *Muroja'ah* (Pengulangan). Setiap hari sebelum sholat Dhuhur, dengan dipandu guru, hafalan anak diulang kembali (Hasil wawancara dengan ibu Dyina Andriani, S.Pd.I, guru kelas A1 RA Darussalam, Kamis 23 Februari 2017). Hal ini bertujuan untuk memperkuat ingatan anak terhadap surat yang sudah dihafalkannya. Daya ingat anak usia dini yang bagus dapat mengembangkan aspek kognitifnya. Ingatan tidak hanya kemampuan untuk menyimpan apa yang telah pernah dialaminya saja, tetapi juga termasuk kemampuan untuk menerima, menyimpan, dan menimbulkan kembali apa yang dialami. Kemampuan menerima, menyimpan, dan menimbulkan kembali dikenal dengan istilah *encoding* (pengkodean terhadap yang dipersepsikan, yaitu proses menerima *storage* (penyimpanan), *retrieval* (pemulihan kembali terhadap apa yang telah dialami atau dipelajari sebelumnya) (Walgito, 2004:144).
2. Privat atau *Ardul iraaah* atau sorogan atau setor, yakni peserta didik membaca di depan guru dan guru menyimakinya. Setelah menghafal secara klasikal atau bersama-sama, guru meminta peserta didik maju satu persatu untuk setor hafalan.
3. Metode *Sima'i*, berarti mendengar. Dengan demikian, metode ini ialah mendengarkan sesuatu bacaan untuk dihafal. Metode ini sangat efektif bagi penghafal yang mempunyai daya ingat ekstra, terutama bagi penghafal tunanetra, atau anak-anak yang masih di bawah umur yang belum mengenal baca tulis Al Qur'an (Ahsin, 2005:65). Metode *Sima'i* sama dengan metode mendengar *murottal*. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti, setiap pagi dan waktu istirahat, peserta didik mendengarkan *murottal* Al Qur'an (Hasil observasi di RA Darussalam pada hari Selasa 21 Februari 2017). Hal ini bertujuan agar anak terbiasa mendengarkan surat-surat pendek dalam Al Qur'an, mudah tersimpan di memori otak anak, agar anak mudah menghafal Al Qur'an. Sesuai pendapat Piaget, agar anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya (Sujiono, dkk., 2007: 123).

4. Metode menggunakan video. Alat ini merupakan sarana pendidikan yang paling baik hasilnya bagi anak, apabila digunakan dengan baik dan benar. Dengan cara, orang tua merekam bacaan Al Qur'an anak dengan *handycam*. Kemudian, hasilnya ditampilkan di sebuah televisi, maka sang anak akan merasa senang dan menirukan apa yang dibaca, baik itu dilihat sendiri atau bersama teman-temannya (Sujiono, dkk., 2007: 145). Selain orang tua merekam sendiri putra/putrinya, di sekolah telah disediakan televisi beserta *CD Player* yang memutar video-video juz 'Ammah. Peserta didik merasa sangat menikmati tontonan tersebut, tanpa terasa mereka sedang menghafal Al Qur'an (Hasil observasi di RA Darussalam, Selasa 21 Februari 2017). Anak memiliki modalitas beragam untuk mengetahui sesuatu. Ada tipe visual, auditif, kinestetik, atau gabungan dari itu. Dengan demikian, anak dapat belajar hal yang berbeda dengan cara berbeda pula untuk memperlihatkan hal-hal yang diketahuinya. Bagi anak yang memiliki tipe visual, sangat cocok dengan metode melihat video. Menurut ahli psikologi, arti modalitas beragam ialah bahwa seseorang memiliki banyak cara untuk memahami lingkungannya, dan cenderung memilih cara belajar yang disukainya (Bredenkamp & Coople, 1997: 120).

Tabel 1.  
Hasil Hafalan Surat Peserta Didik di TKIT Yaa Bunayya

| KELAS   | JADWAL SURAT       | JUMLAH SISWA |   | SISWA YANG LEBIH LANCAR HAFALANNYA |   |
|---|--------------------|--------------|---|------------------------------------|---|
|   |                    | L            | P | L                                  | P |
| A1  | QS Al Bayyinah     | 6            | 9 | 2                                  | 2 |
| 3 anak sampai QS Al Qadr /1 surat lebih banyak      |                    |              |   |                                    |   |
| A2  | QS Al Bayyinah     | 6            | 9 |                                    | 3 |
| 2 anak sampai QS Adh Dhuha (5 surat lebih banyak)   |                    |              |   |                                    |   |
| A3  | QS Al Bayyinah     | 6            | 9 | 3                                  | 3 |
| Surat yang dihafalkan anak sama                     |                    |              |   |                                    |   |
| A4  | QS Al Bayyinah     | 8            | 7 | 5                                  | 5 |
| 7 anak sampai QS Al Insyiroh (4 surat lebih banyak) |                    |              |   |                                    |   |
| B1  | QS: Al Mutaffifin  | 8            | 7 | 4                                  | 2 |
| Surat yang dihafalkan anak sama                     |                    |              |   |                                    |   |
| B2  | QS: Al Mutaffifin  | 6            | 9 | 4                                  | 3 |
| 1 anak sudah sampai Juz 29                          |                    |              |   |                                    |   |
| B3  | QS: Al Mutaffifin  | 9            | 3 | 4                                  | 3 |
| 2 Anak hafalannya diatas teman-teman lain           |                    |              |   |                                    |   |
| B4  | QS: Al Mutaffifin  | 7            | 6 | 3                                  | 3 |
| Surat yang dihafalkan anak sama                     |                    |              |   |                                    |   |
| B5  | QS : Al Mutaffifin | 7            | 8 | 2                                  | 4 |
| Surat yang dihafalkan anak sama                     |                    |              |   |                                    |   |

Tabel 2.  
Hasil Hafalan Surat Peserta Didik di RA Darussalam Yogyakarta

| KELAS  | JADWAL SURAT    | JUMLAH SISWA |   | SISWA YANG LEBIH LANCAR HAFALANNYA |   |
|--|-----------------|--------------|---|------------------------------------|---|
|  |                 | L            | P | L                                  | P |
| A1   | QS Al Fiiil     | 6            | 4 | 1                                  | 1 |
| 1 anak sudah sampai QS Al Ashr (target di kel A)       |                 |              |   |                                    |   |
| A2   | QS Al Fiiil     | 4            | 7 | 2                                  | 6 |
| Surat yang dihafalkan anak sama                        |                 |              |   |                                    |   |
| B1   | QS Al Insiyiroh | 8            | 5 | 3                                  | 2 |
| 1 anak sudah sampai QS Al Balad (4 surat lebih banyak) |                 |              |   |                                    |   |
| B2   | QS Al Insiyiroh | 10           | 3 | 3                                  | 3 |
| 1 anak sudah sampai QS An Naba'                        |                 |              |   |                                    |   |

### Faktor Pendukung dan Penghambat Penerapan Metode Hafalan Al Qur'an

Dari hasil observasi dan wawancara yang peneliti dapatkan, telah diperoleh data bahwa yang menjadi faktor pendukung pertama pada proses menghafal Al Qur'an di TKIT Yaa Bunayya ini adalah lembaga beserta semua ustadzah telah memiliki arah tujuan yang jelas dalam melaksanakan program menghafal Al Qur'an ini, yakni ingin membekali anak-anak untuk menanamkan Al Qur'an pada diri anak sejak usia dini sesuai dengan visi lembaga (Hasil wawancara dengan Ustadzah Darojatur Rofi'ah, S.Ag, Kepala TKIT Yaa Bunayya, Senin 28 Maret 2017). Sedangkan tujuan menghafal Al Qur'an di RA Darussalam adalah ingin mewujudkan anak-anak sebagai generasi pemakmur masjid yang mencintai Al Qur'an, cerdas dan berakhlak mulia (Hasil wawancara dengan Ibu Ari Kholisatun, S.Pd.I, Kepala RA Darussalam, Senin 20 Februari 2017). Tujuan yang jelas yang ingin dicapai lembaga tersebut akan terwujud bila didukung dengan kemampuan guru dalam menerapkan metode dengan tepat. Fungsi dan tugas guru selain sebagai aktor utama kesuksesan pendidikan yang dicanangkan.

Dalam proses menghafal Al Qur'an di TKIT Yaa Bunayya dan RA Darussalam ini juga sangat didukung faktor peserta didik. Semangat dan rasa antusias tinggi yang terdapat pada diri peserta didik saat mengikuti kegiatan menghafal Al Qur'an ini merupakan faktor pendukung terbesar. Apabila anak berminat pada materi pembelajaran, maka mereka akan sangat mudah untuk menerima materi tersebut, begitu juga dengan kegiatan menghafal Al Qur'an. Anak akan lebih mudah menghafalnya. Kondisi peserta didik juga bisa menjadi faktor penghambat. Pada praktiknya, masih terdapat beberapa peserta didik yang kurang bersemangat saat mengikuti kegiatan menghafal Al Qur'an. Kondisi ini bisa terjadi di saat anak-anak kurang sehat atau terpengaruh temannya yang ingin bermain. Selain itu, faktor kemampuan peserta didik yang berbeda juga menghambat proses penghafalan Al Qur'an yang sedang berlangsung.

Faktor pendukung berikutnya adalah situasi dan kondisi yang mendukung adalah proses menghafal Al Qur'an dilaksanakan pada pagi hari, dimana kondisi fisik anak masih segar. Sesuai observasi yang peneliti lakukan, selain dilakukan setiap hari di waktu pagi, proses menghafal Al Qur'an di TKIT yaa Bunayya dan di RA Darussalam berlangsung dalam situasi dan kondisi yang menyenangkan (seperti bermain, jalan-jalan atau tadabur alam). Hal ini didukung dengan lokasi lembaga yang berada di dekat sawah dan sungai, sehingga anak-anak lebih sering diajak tadabur

alam sambil menghafal ayat-ayat Al Qur'an (Hasil observasi di TKIT Yaa Bunayya pada hari Senin 20 Maret 2017).

Kondisi lain yang menjadi faktor pendukung pada proses menghafal Al Qur'an ini adalah dukungan dari orang tua. Sebagian besar orang tua peserta didik di TKIT Yaa Bunayya dan di RA Darussalam sangat mendukung kegiatan menghafal Al Qur'an yang diterapkan sekolah. Dukungan yang diberikan oleh orang tua peserta didik adalah mendampingi anak di rumah saat mengulang kembali hafalan yang sudah dibaca di sekolah. Selain itu, orang tua juga menyediakan media pendukung berupa *player audio* (MP3 Al Qur'an) maupun *audio visual* (Video) (Hasil wawancara dengan Bapak Yusuf Indra, orang tua Najla Fatin Nabihah). Faktor pendukung yang lain untuk melancarkan kegiatan menghafal Al Qur'an adalah fasilitas yang ada. Fasilitas yang dibutuhkan adalah *player*, baik *audio* (MP3 Al Qur'an) maupun *audio visual* (Video). Namun, masih terdapat kekurangan jumlah media tersebut untuk mendukung proses menghafal Al Qur'an. Hal inilah yang menjadi faktor penghambat dalam proses menghafal Al Qur'an.

### Simpulan

Metode menghafal Al Qur'an yang digunakan di TKIT Yaa Bunayya adalah: **klasikal, privat dan murottal**. Untuk meningkatkan hasil yang ingin dicapai, selama 1 tahun ini TKIT Yaa Bunayya mencoba membuka kelas khusus tahfidz (B2), disamping itu TKIT Yaa Bunayya mengundang ustadzah khusus tahfidz (Hafidzoh). Sedangkan metode menghafal Al Qur'an yang digunakan di RA Darussalam adalah **Muroja'ah, Sima'i dan menggunakan media audio visual**. Untuk meningkatkan hasil hafalan peserta didik, selama 1 tahun ini RA Darussalam mencoba metode menghafal Al Qur'an dengan menggunakan media audio visual (video).

Dengan program baru di TKIT Yaa Bunayya, dalam waktu 9 bulan hafalan anak sudah mencapai 36 surat (Juz 30 kecuali QS Al Mutaffifin). Penilaian hafalan Al Qur'an di TKIT Yaa Bunayya sudah menyatu di portofolio yang dibagikan pada wali murid setiap akhir semester. Dari metode baru yang diterapkan di RA Darussalam, di dapat hasil yang memuaskan. Ada beberapa peserta didik sudah menghafal surat melebihi target kelompok B (Al Insiyiqq). Penilaian hafalan Al Qur'an di RA Darussalam selain di rapot umum, juga menggunakan rapot khusus program unggulan.

Yang menjadi faktor pendukung proses menghafal Al Qur'an baik di TKIT Yaa Bunayya dan RA Darussalam yaitu: Semangat dari peserta didik, dukungan orang tua yang mengulang kembali hafalan anak di rumah, pendidik yang memiliki kemampuan menggunakan metode menghafal Al Qur'an pada peserta didik, sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah dan rumah. Sedangkan yang menjadi faktor penghambat proses menghafal Al Qur'an di TKIT Yaa Bunayya dan RA Darussalam ialah: Kondisi peserta didik yang kurang fokus atau kurang semangat saat mengikuti kegiatan menghafal Al Qur'an, kondisi orang tua yang sangat sibuk sehingga tidak sempat mengulang kembali hafalan anak di rumah, sarana prasarana yang kurang lengkap (Player audio dan visual)

## Rujukan

- Abdul Aziz Abdul Rauf. (2004). *Kiat Sukses Menjadi Hafizh Qur'an Da'iyah*, Cet. 4, Bandung: PT Syaamil Cipta Media.
- Abdurrabb Nawabudin. (2003). *Metode Efektif Menghafal al-Qur'an*. Jakarta: CV Tri Daya Inti.
- Abu Ahmadi & Munawar Sholeh. (2005). *Psikologi Perkembangan*, Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Ahmad Salim Badwilan. (2012). *9 Panduan Cepat Menghafal Al- Qur'an*, pent: Rush. Jogjakarta: Diva Press.
- Ahmad Syarifuddin. (2004). *Mendidik Anak Membaca, Menulis, dan Mencintai Al-Qur'an*, Jakarta: Gema Insani Press.
- Ahmadi, Abu dan Munawar Sholeh. (2005). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Renika Cipta.
- Ahsin W. (2005). *Bimbingan Praktis Menghafal Al-Qur'an*, cet. ke-3. Jakarta: Bumi Aksara.
- Armai Arief. (2002). *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam*. Jakarta: Ciputat Press.
- Bimo Walgito. (2004). *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Hamdan, Ihsan. (2001). *Filsafat Pendidikan Islam*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hibana S. Rahman. (2002) *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: PGTKI Press.
- Lubis, Zulkifli. (2006). *Psikologi Perkembangan*, Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Miftah, et al. (2009). *Al-Qur'an Sumber Hukum Islam*, Juz 1. Bandung: Pustaka.
- Moeslichatoen. (2007). *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Muh. Athiyah Al-Abrasyi. (2006). *Pokok-pokok Pikiran Ibnu Sina Tentang Pendidikan*, pent: Syamsuddin Asyraf, dkk. Yogyakarta: Sumbangsih Offset.
- Muhammad Fahd Ats-Tsuwaini. (2008). *Agar Anak Cinta Al-Qur'an*. Solo: Mumtaza.
- Otib Satibi. (2008). *Metode Pengembangan Moral dan Nilai-Nilai Agama*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Pratisti, Wiwien Dinar. (2008). *Psikologi Anak Usia Dini*. Jakarta : PT. Indeks.
- Ramayulis. (2005). *Metodologi Pendidikan Agama Islam*, Jakarta: Kalam Mulia.
- Siti Aisyah, dkk., (2011). *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: UT.
- Sujiono, Yuliani Nuraini, dkk., (2007). *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: UT.
- Umay M. Dja'far Shiddieq. (2016). *Tafhim all-Qur'an*, Jakarta: Maktabah Al-Fatih,
- Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- W.J.S. Porwadarminta. (2011). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Yusuf Al-Qardhawi. (2002). *Bagaimana Berinteraksi dengan Al-Qur'an*. terj. Kathur Suhardi, Jakarta: Pustaka Al-Kautsar.





# Pengembangan *Screening Assessment* untuk Meningkatkan Kompetensi Guru dalam Mengidentifikasi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

Ika Irayana

Received: 27 2 2017 / Accepted: 29 4 2017 / Published online: 13 6 2017

© 2017 Association of Indonesian Islamic Kindergarten Teachers Education Study Program

**Abstract** *This research aimed to: (1) produce the feasible screening assesment to increase PAUD teachers competition in identifying language development of early childhood (2) know the effectiveness of screening assesment to increase PAUD teachers competition in identifying language development of early childhood. This research is a research and development which is used Borg and Gall (2007) adapted from Dick and Carey. Stages included in this research and development are (1) Identification Instructional Goal, (2) Conduct Instructional Analysis, (3) Analyze Learners and Contexts, (4) Write Performance Objective, (5) Develop Assessment Instrument, (6) Develop Instructional Strategy, (7) Develop and Select Instructional Materials, (8) Design and Conduct Formative Evaluation of Instruction, (9) Resive Instruction, and (10) Design and Conduct Summative Evaluation. Feasibility determination of screening assesment level was based on the experts validation test, individual trial and small group trial. Effectiveness determination of screening assesment level was based on the field trial. The reaserch performed on 30 teachers in Gugus of Kecamatan Banjarmasin Timur. Validation product result showed that screening assesment feasibled to increase the PAUD teachers competention in identifying language development. Wilcoxon test result that significance value was 0.000, which was smaller than 0.05 as the significance level used in this research, than H0 rejected and H1 accepted. Thus, concluded that the developed screening assesment product was increased PAUD teacher's competence in identifying language development of early childhood.*

**Keywords:** screening assesment, language development, early childhood

Abstrak Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan *screening assesment* untuk mengetahui perkembangan bahasa pada anak usia dini. Penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan dengan menggunakan Model Borg dan Gall yang mengadaptasi model Dick dan Carey. Model tersebut terdiri dari 10 tahapan yakni, (1) mengidentifikasi tujuan umum, (2) melakukan analisis instruksional, (3) menganalisis peserta didik dan konteks, (4) menuliskan tujuan khusus, (5) mengembangkan instrumen penilaian, (6) mengembangkan strategi instruksional, (7) mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran, (8) mendesain dan melakukan evaluasi formatif, (9) melakukan revisi, dan (10) mendesain dan melakukan evaluasi sumatif. Pengambilan data menggunakan observasi, wawancara, angket dan tes. Penentuan tingkat kelayakan *screening assesment* didasarkan pada hasil validasi uji ahli dan uji pengguna/pendidik PAUD sedangkan untuk tingkat keefektifan *screening assesment* didasarkan hasil tes pengguna/pendidik PAUD dengan one group pre test-post test design. Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan uji Wilcoxon diketahui signifikansi yang diperoleh sebesar 0,000 yang berarti lebih kecil dari pada signifikansi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa

*screening assesment* dapat meningkatkan kemampuan/kompetensi pendidik/guru PAUD dalam mengidentifikasi perkembangan bahasa anak usia dini.

Kata Kunci: screening assesment, perkembangan bahasa, anak usia dini

## Pendahuluan

Anak menurut bahasa adalah manusia muda sejak anak di lahirkan hingga tubuhnya berkembang (Longman, 1987: 178). Hasan Alwi, dkk dalam kamus besar Bahasa Indonesia mengungkapkan bahwa anak adalah manusia yang masih kecil, yaitu yang baru berumur 6 tahun (Alwi, 2002:41) jadi jika diartikan secara bahasa, anak usia dini adalah sebutan bagi anak yang berusia antara 0–6 tahun (Wiyani, 2015:21). Sedangkan NAECY (*National Assosiation Education for Young Children*) menyatakan bahwa anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0-8 tahun (Aisyah, 2008:1.3).

Montessori (dalam Hainstock, 1999:11) mengatakan bahwa masa ini merupakan periode sensitif (*sensitive periode*), selama masa ini anak secara khusus mudah menerima stimulus-stimulus dari lingkungannya. Pada masa ini anak siap melakukan berbagai kegiatan dalam rangka memahami dan menguasai lingkungannya. Usia dini juga disebut sebagai masa keemasan karena merupakan masa dimana anak mulai peka untuk menerima berbagai stimulasi dan berbagai upaya pendidikan dari lingkungannya baik disengaja maupun tidak disengaja. Pada masa peka inilah terjadi pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis sehingga anak siap merespon dan mewujudkan semua tugas-tugas perkembangan yang diharapkan muncul pada pola perilakunya sehari-hari.

Perkembangan adalah suatu perubahan yang berlangsung seumur hidup dan dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berinteraksi seperti biologis, kognitif, sosio-emosional (Dhieni, 2005: 3.1). Menurut Suyadi (2010:65) tahapan perkembangan anak usia dini ditentukan oleh pencapaian tumbuh kembang aspek-aspek perkembangan anak, yaitu fisik motorik, bahasa, kognitif, sosial emosional, dan rasa beragama. Semakin banyak pendidik dan orang tua mempelajari perkembangan anak, semakin banyak pemahaman pendidik dan orang tua tentang cara yang tepat untuk mendidik anak (Santrock, 2010: 40).

Perkembangan anak sebagian ada yang sama, dan sebagian berkembang dengan cara yang berbeda. Perkembangan adalah pola perubahan biologis, kognitif dan sosial emosional yang dimulai sejak lahir dan terus berlanjut di sepanjang hayat. Perkembangan bahasa sebagai salah satu dari kemampuan dasar yang harus dimiliki anak, terdiri dari beberapa tahapan sesuai dengan usia dan karakteristik perkembangannya.

Pemerolehan bahasa berlangsung di dalam otak seorang anak ketika memperoleh bahasa pertamanya atau bahasa ibunya. Otto (2015:125) mengemukakan bahwa interaksi awal antara orangtua dan bayi biasanya terjadi sebagai suatu ekspresi psikologis dan emosionalnya. Aspek-aspek yang berkaitan dengan bahasa anak adalah: Kosakata, Sintaksis (tata bahasa), Semantik, dan Fonem (satuan bunyi terkecil yang membedakan kata) (Jamaris, 2005:30-31)

Kemampuan berbahasa anak berjalan seiring perkembangan fisik, mental, intelektual dan sosialnya. Perkembangan bahasa anak ditandai oleh keseimbangan dinamis atau suatu rangkaian kesatuan yang bergerak dari bunyi-bunyi atau ucapan yang sederhana menuju tuturan yang lebih kompleks Gardner (dalam Sujiono, 2010:35). Untuk mengoptimalkan perkembangan bahasa anak, pendidik perlu memberikan stimulasi yang baik dan benar bagi anak. Para pendidik harus

memahami bukan saja pola perkembangan anak dalam budaya kelompok sendiri tetapi juga anak-anak yang memiliki kekhasan pada kelompok lainnya (Anselmo, 1995).

Asesmen atau penilaian adalah suatu upaya dan proses memilih, mengumpulkan, serta menafsirkan informasi tentang posisi program maupun anak, baik terkait dengan pertumbuhan, perkembangan, kemajuan, perubahan serta kemampuan yang menjangkau berbagai aspek (bidang pengembangan) melalui cara-cara yang benar, tepat, akurat, terencana dan sistematis pada dimensi proses maupun hasil; sehingga keputusan yang diambil sesuai dengan kriteria yang semestinya, yaitu tidak merugikan, sesuai tujuan dan nilai sebagaimana yang telah ditetapkan (Wortham, 2005: 195).

Secara khusus, ada 5 tujuan utama dalam asesmen pendidikan yaitu screening, menentukan kelayakan, perencanaan program, monitoring kemajuan anak, dan evaluasi sebuah program (Bergeson, 2008:14). Salah satu tujuan utama dari asesmen pendidikan adalah screening, dimana screening adalah jenis asesmen yang sangat umum yang membahas pertanyaan umum dari orang tua dan pendidik mengenai perkembangan anak.

Asesmen screening dirancang untuk secara efisien mengidentifikasi anak yang memerlukan asesmen yang lebih menyeluruh dan rinci (Bergeson, *at al.*, 2008: 21). Anselmo (1995:56) menyebutkan bahwa screening adalah asesmen yang sangat penting tapi terbatas untuk tujuan yang spesifik yaitu untuk mengidentifikasi anak yang memiliki keterlambatan dalam perkembangannya sehingga dapat diberikan penanganan dan intervensi sedini mungkin. National Association for the Education of Young Children (NAECY) menambahkan bahwa asesmen screening bukan alat diagnostik, screening yang dikembangkan dengan baik hanya menunjukkan bahwa investigasi bekerja sesuai dengan yang dibutuhkan (Gordon and Browne, 2007:267).

Pendidik memerlukan strategi untuk melakukan asesmen kebutuhan dan kemampuan individual anak usia dini, sehingga pendidikan anak usia dini yang komprehensif dapat terlaksana dengan baik. Proses ini diawali dengan melakukan screening (Dodge and Colcker, 2001:21). Yuwono (2015:4) menyebutkan identifikasi merupakan kegiatan awal yang mendahului proses asesmen. Identifikasi adalah kegiatan mengenal atau menandai sesuatu, yang dimaknai sebagai proses penjarangan dan proses menemukan kasus yaitu menemukan anak yang mempunyai masalah, atau proses pengidentifikasian dini terhadap anak.

Berdasarkan hasil observasi lapangan yang dilakukan peneliti pada November 2015 dalam pertemuan guru/pendidik gugus PAUD bertempat di Kantor UPTD Kecamatan Banjarmasin Timur diperoleh informasi bahwa dalam proses penerimaan anak baru di lembaga PAUD, guru menemui kesulitan dalam melakukan asesmen screening karena belum ada panduan mengenai asesmen screening. Pendidik sering menemukan anak yang baru masuk memiliki masalah pada kemampuan berbahasa. Kondisi ini berimplikasi pada rendahnya kemampuan pendidik dalam memahami dan mengidentifikasi perkembangan anak usia dini khususnya pada perkembangan bahasa anak. Sehingga dalam memberikan perlakuan terhadap anak yang baru diterima cenderung kurang tepat dan kurang sesuai dengan perkembangan anak.

Kondisi ini berimplikasi pada rendahnya kemampuan pendidik dalam memahami dan mengidentifikasi perkembangan anak usia dini khususnya pada perkembangan bahasa anak. Sehingga dalam memberikan perlakuan terhadap anak yang baru diterima cenderung kurang tepat dan kurang sesuai dengan perkembangan anak. Teori *Developmentally Appropriate Practice* menyatakan bahwa praktek pengembangan anak yang tepat akan mempengaruhi pendidikan anak selanjutnya (Kostelnik, et al. 2007: 14). Penting bagi pendidik memberikan perhatian secara

individual kepada anak usia dini karena akan memberikan dampak yang berarti bagi perkembangan anak selanjutnya.

Pendidik dengan kompetensi pedagogik diharapkan mampu memberikan pembelajaran yang baik dan tepat kepada anak usia dini. Karena belum ada proses asesmen screening terhadap anak usia dini khususnya bahasa anak di awal anak masuk ke lembaga PAUD, maka pendidik tidak memiliki acuan dalam melakukan asesmen terhadap kemampuan bahasa anak, akibatnya pendidik hanya melakukan perkiraan perkembangan anak usia dini tanpa pedoman asesmen yang diformat secara khusus, padahal sebagai pendidik PAUD seharusnya memiliki kompetensi dalam melakukan asesmen terhadap anak.

Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini pada Pedoman Identifikasi Dini Tumbuh Kembang Anak, menjelaskan bahwa anak usia dini diharapkan tumbuh dan berkembang sesuai dengan usianya. Identifikasi dini diperlukan untuk mengetahui apakah seorang anak tumbuh dan berkembang sesuai usianya sejalan dengan hal tersebut di atas, Kemampuan identifikasi dini ini diperlukan oleh pendidik. Hasil identifikasi dini tumbuh kembang seorang anak menjadi dasar untuk memberikan stimulasi dan intervensi yang tepat sesuai dengan kebutuhannya. Stimulasi dan intervensi tersebut dituangkan ke dalam kurikulum program-program kegiatan yang sesuai dengan karakteristik pertumbuhan dan perkembangan anak.

Permendikbud No 137 Tahun 2014 tentang kompetensi pedagogik pendidik PAUD, juga mengisyaratkan hal yang berkaitan dengan pentingnya mengembangkan kemampuan identifikasi dini yaitu mengorganisasikan aspek perkembangan sesuai dengan karakteristik anak usia dini dengan sub kompetensi menelaah aspek perkembangan sesuai dengan karakteristik anak usia dini, mengelompokkan anak usia dini sesuai dengan kebutuhan pada berbagai aspek perkembangan, mengidentifikasi anak usia dini dalam berbagai bidang perkembangan dan mengidentifikasi kesulitan anak usia dini dalam berbagai bidang pengembangan.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka tujuan penelitian ini adalah mengembangkan asesmen screening dan menguji kelayakan asesmen screening untuk mengidentifikasi perkembangan bahasa anak usia dini, serta menguji keefektifan asesmen screening untuk meningkatkan kompetensi pendidik/ guru PAUD dalam mengidentifikasi perkembangan bahasa anak usia dini.

## Metode

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan. Penelitian ini menggunakan model Borg and Gall yang mengadaptasi dari Dick and Carey. Prosedur pengembangan dalam penelitian ini menggunakan pengembangan Borg and Gall (2007) yang terbaru, dengan mengadaptasi pendekatan sistem yang dikembangkan oleh Dick and Carey, meliputi 10 langkah, yaitu: (1) *identification instructional goal*, (2) *conduct instructional analysis*, (3) *analyze learners and contexts*, (4) *write performance objective*, (5) *develop assessment instrument*, (6) *develop instructional strategy*, (7) *develop and select instructional materials*, (8) *design and conduct formative evaluation of instruction*, (9) *revise instruction*, and (10) *design and conduct summative evaluation*.

Uji Coba dilakukan beberapa tahap, untuk mengukur kelayakan produk dilakukan uji ahli media, ahli materi serta uji pengguna. uji pengguna meliputi uji perorangan, uji kelompok kecil dan uji kelompok besar. Untuk mengukur efektivitas produk digunakan *one group pre test-post*

*test design*. Validasi asesmen screening dilakukan oleh 2 ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Ahli media dimaksudkan untuk memvalidasi kesederhanaan, kemenarikan, tata warna asesmen screening. Adapun Ahli materi berperan untuk memvalidasi instrumen asesmen screening yang terkait dengan perkembangan bahasa anak usia dini. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah Pendidik PAUD di Gugus PAUD Kecamatan Banjarmasin Timur yang berjumlah 30 orang.

Jenis data dari uji coba yang dilakukan ini berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa data yang diperoleh dari hasil validasi ahli, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil yang berupa tanggapan serta saran-saran perbaikan. Sedangkan data kuantitatif berupa data yang diperoleh tes uji coba lapangan. Pengumpulan data dalam penelitian pengembangan asesmen screening di lembaga PAUD menggunakan teknik wawancara, angket, dan observasi terstruktur. Wawancara digunakan untuk memperoleh data tentang pelaksanaan asesmen screening di Gugus PAUD Kecamatan Banjarmasin Timur. Wawancara terstruktur digunakan pada tahap evaluasi formatif yaitu pada saat uji ahli, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan dimana peneliti telah mengetahui dengan pasti apa informasi yang ingin digali dari responden sehingga daftar pertanyaannya sudah dibuat secara sistematis. Wawancara dimaksudkan untuk mengetahui pendapat, persepsi tentang kelayakan asesmen screening yang meliputi kesesuaian isi, kemenarikan desain, kemudahan, dan efektifitas pengguna asesmen screening di lembaga PAUD. Angket untuk mengukur kelayakan dan efektifitas penggunaan asesmen screening yang dikembangkan. Angket mengumpulkan data hasil uji coba ahli materi dan ahli evaluasi pendidikan. Angket juga mengumpulkan data dari pendidik sebagai subjek penelitian dari ujicoba satu-satu, ujicoba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Angket yang digunakan disusun dalam bentuk pertanyaan terbuka dan tertutup. Pertanyaan tertutup digunakan untuk memperoleh data kuantitatif. Pertanyaan terbuka digunakan untuk memperoleh data kualitatif. Observasi terstruktur digunakan untuk memperoleh data aktivitas dan proses kerja pendidik saat menggunakan asesmen screening. Observasi dilaksanakan selama pelaksanaan kegiatan proses dan pelaksanaan screening berlangsung.

Untuk mengolah data hasil dari validasi ahli, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan digunakan teknik analisis data validasi ahli, uji perorangan dan kelompok kecil, dan Analisis pengaruh asesmen screening. Analisis data tentang proses pengembangan asesmen screening dilakukan dengan mempertimbangkan masukan, komentar, dan saran-saran dari para ahli dengan menggunakan skala Guttman (deskriptif). Skala ini hanya memberikan dua pilihan jawaban yakni revisi atau tidak revisi yang disertai dengan saran revisi/komentar. Sehingga jawaban yang diberikan bersifat jelas (tegas) dan konsisten (Sugiyono, 2011: 96). Selanjutnya, hasil dari skala tersebut akan peneliti jadikan sebagai pedoman untuk merivisi asesmen pembelajaran yang dikembangkan. Analisis pada kedua tahap ini, baik tahap uji perorangan maupun kelompok kecil menggunakan deskriptif dan statistik deskriptif. Analisis deskriptif dilakukan pada data yang diperoleh dari hasil observasi, yaitu dengan cara memaparkan respon pendidik dan keterlaksanaan asesmen screening yang dikembangkan ketika digunakan. Analisis statistik deskriptif dilakukan pada data yang diperoleh dari hasil pedoman wawancara, yaitu dengan menggunakan skala Guttman. Ada dua alternatif jawaban yakni “ya” dan “tidak”. Jawaban ya akan diberikan skor 1 sedangkan jawaban tidak akan diberikan skor 0. Berdasarkan perhitungan tersebut akan diperoleh data yang diperlukan yakni data yang terkait dengan respon awal pendidik terhadap asesmen screening yang dikembangkan. Sehingga dapat dilakukan perbaikan-perbaikan. Untuk mengetahui pengaruh asesmen screening yang dikembangkan untuk meningkatkan kompetensi pendidik PAUD, peneliti akan membandingkan hasil pencapaian pendidik sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) dengan menggunakan teknik

analisis statistik inferensial. Desain uji coba yang digunakan adalah tipe One Group Pre-Test dan Post-Test Design.



Gambar 1.

Desain Eksperimen *One Group Pre-Test dan Post-Test Design* (Sugiyono, 2011: 74)

#### Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan uji Wilcoxon diketahui signifikansi yang diperoleh sebesar 0,000 yang berarti lebih kecil dari pada signifikansi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa asesmen screening dapat meningkatkan kemampuan pendidik dalam mengidentifikasi perkembangan bahasa anak usia dini.

Penelitian pengembangan ini menghasilkan buku panduan yang dirancang untuk dapat membantu pendidik PAUD dalam mengidentifikasi perkembangan bahasa anak usia dini, khususnya pada usia 3-4 tahun. Asesmen screening yang telah dikembangkan berfungsi untuk membantu pendidik dalam mengidentifikasi perkembangan bahasa anak usia dini, sehingga pada akhirnya pendidik dapat memberikan proses pembelajaran dan memberikan bantuan yang sesuai dengan kebutuhan anak. Dimana pada dasarnya asesmen yang dilakukan memang seharusnya berpusat pada semua aktivitas yang dilakukan oleh anak dan kebutuhan anak. Dengan adanya asesmen screening yang dikembangkan ini sangat membantu pendidik dalam melakukan identifikasi perkembangan bahasa anak usia dini.

Penelitian yang telah dilaksanakan ini menghasilkan produk berupa buku panduan asesmen screening yang dapat digunakan pendidik untuk mengidentifikasi perkembangan bahasa anak 3 – 4 tahun, yang meliputi : mengetahui kemampuan anak dalam memahami bahasa yang anak gunakan, mengetahui kemampuan anak dalam mengungkapkan bahasa, mengetahui kemampuan anak dalam memahami 1 instruksi, mengetahui kemampuan anak dalam memahami 2 instruksi, mengetahui kemampuan anak dalam bercerita tentang dirinya, mengetahui kemampuan anak dalam membedakan huruf, mengetahui kemampuan anak dalam merangkai kata, mengetahui kemampuan anak dalam menyusun kalimat SPO dan mengetahui kemampuan anak dalam mengungkapkan keinginan dan penolakan dengan menggunakan bahasa lisan.

Hal tersebut diatas membuktikan teori para ahli perkembangan bahasa yaitu: **Schaerlackens** (dalam Mar'at. 2005: 61) yang menyebutkan bahwa anak usia 3-4 tahun berada pada teori diferensiasi, yang mana pada periode ini keterampilan anak dalam mengadakan diferensiasi dalam penggunaan kata dan kalimat berkembang. Adapun secara garis besar ciri umum perkembangan bahasa pada periode ini adalah: anak telah menguasai bahasa ibunya, perkembangan fonologi berakhir, perbendaharaan kata berkembang, muncul pengertian abstrak seperti pengertian waktu, ruang dan kuantum, menggunakan kata depan, kata ganti dan kata kerja bantu, memberikan kritik, bertanya, memberitahu. Pada perkembangan tata bahasa anak usia 3-4 tahun dapat memperpanjang kata menjadi satu kalimat yaitu S (Subjek) – P (Predikat) – O (Objek) sejalan dengan teori Guntur (dalam Susanto, 1998:75). Kemampuan anak dalam memahami dan mengungkapkan bahasa, yaitu anak usia 3-4 tahun mulai memahami dua

perintah yang diberikan bersamaan, mulai menceritakan pengalaman yang dialami dengan cerita sederhana, sejalan dengan Permendikbud no 137 tahun 2014 tentang standart tingkat pencapaian perkembangan bahasa anak usia 3 - 4 tahun, dengan lingkup perkembangan memahami bahasa dan mengungkapkan bahasa.

Asesmen yang dikembangkan ini berisi muatan arahan pertanyaan yang dapat menstimulus anak- anak usia dini dalam penggunaan bahasa, melalui bercakap-cakap dengan anak dan menggunakan asesmen screening diharapkan anak dapat menyebutkan nama lengkapnya, menyebutkan nama Ibu, menyebutkan nama Ayah, menggunakan kata sudah, menggunakan kata belum, bicara dengan 5-6 kata dalam satu kalimat, membuat kalimat berisi Subjek (S) Predikat (P) Objek (O), menggunakan kata penolakan (tidak), mengungkapkan tidak suka., mengungkapkan suka, bercerita tentang dirinya sendiri (makanan kesukaan, mainan, **teman**), **menyebut huruf "R" , "L' dengan tepat, melaksanakan 1 instruksi** (mnyebutkan namanya, memindahkan letak buku) dan melaksanakan 2 instruksi (membuka dan menutup buku, mengambil buku dan membukanya).

Penelitian pengembangan ini menghasilkan buku panduan yang dirancang untuk dapat membantu pendidik PAUD dalam mengidentifikasi perkembangan bahasa anak usia dini, khususnya usia 3-4 tahun. Hal ini sesuai dengan The National Association of Early Childhood Specialist (NAEYC, 1991) yang merumuskan tujuan mengevaluasi anak usia dini adalah untuk merencanakan pembelajaran individual dan kelompok, serta untuk berkomunikasi dengan para orang tua, untuk mengidentifikasi apakah anak memerlukan bantuan atau layanan khusus, dan untuk mengevaluasi apakah tujuan program pendidikan PAUD sudah tercapai atau belum.

Asesmen screening yang telah dikembangkan berfungsi untuk membantu pendidik dalam mengidentifikasi perkembangan bahasa anak usia dini, sehingga pada akhirnya pendidik dapat memberikan proses pembelajaran dan memberikan bantuan yang sesuai dengan kebutuhan anak. Dimana pada dasarnya asesmen yang dilakukan memang seharusnya berpusat pada semua aktivitas yang dilakukan oleh anak dan kebutuhan anak. Dengan adanya asesmen screening yang dikembangkan ini sangat membantu pendidik dalam melakukan identifikasi perkembangan bahasa anak usia dini.

Pada dasarnya teknik evaluasi yang dapat dilakukan oleh pendidik untuk mengidentifikasi perkembangan kemampuan anak usia dini dapat dilakukan dengan berbagai cara, seperti observasi, catatan anekdot, daftar checklist, analisis gambar anak, analisis foto, vcd, dan audio tape, serta percakapan atau wawancara dengan anak. Asesmen screening yang dikembangkan berdampak sangat besar dalam membantu pendidik mengidentifikasi perkembangan bahasa anak usia dini lewat teknik evaluasi wawancara. Percakapan atau wawancara dengan anak merupakan suatu cara pengumpulan informasi yang diperoleh secara langsung dari anak. Akhirnya hasil asesmen memberi informasi nilai perkembangan bahasa anak menurut norma perkembangan anak yang normal.

Terkait dengan muatan isi dari buku asesmen screening ini, juga dapat digunakan sebagai literatur dan referensi bagi peningkatan kompetensi pendidik PAUD secara umum karena dalam buku asesmen ini peneliti memaparkan beberapa teori yang terkait erat dengan kompetensi pendidik PAUD, indikator kompetensi pendidik PAUD, mengupas tentang asesmen screening, yang meliputi: asesmen, pengertian asesmen, tujuan asesmen, fungsi asesmen, prinsip asesmen, asesmen screening, pengertian asesmen screening, tujuan asesmen screening, karakteristik asesmen screening, prosedur asesmen screening, perkembangan bahasa anak usia dini, pengelolaan asesmen screening, pemberian skor, pengolahan hasil skor, dan rekomendasi. Semua

teori ini sangat dibutuhkan oleh pendidik PAUD untuk meningkatkan kompetensi pedagogik dan profesionalitas sebagai seorang pendidik.

### Simpulan

Pengembangan asesmen screening peneliti melewati beberapa tahap yaitu tahap validasi ahli materi, ahli media, uji coba perorangan dan tahap uji coba kelompok kecil, serta uji coba lapangan dan hasilnya dapat disimpulkan bahwa *assessment screening* dinyatakan layak. Pada uji coba lapangan, data yang diperoleh dari pre-test dan post-test dihitung dengan menggunakan software SPSS 20. Dari perhitungan tersebut didapatkan nilai signifikansi 0,000 yang berarti lebih kecil dari pada signifikansi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu 0,05, maka  $H_0$  di tolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa asesmen screening berpengaruh terhadap peningkatan kompetensi pendidik PAUD dalam mengidentifikasi perkembangan bahasa anak usia dini.

Saran dalam penelitian pengembangan ini dibedakan mejadi tiga bagian yaitu saran pemanfaatan, saran diseminasi dan saran bagi peneliti selanjutnya. Ketiga saran tersebut adalah sebagai berikut: (1) Produk yang telah dikembangkan ini telah diuji pengaruhnya untuk membantu pendidik PAUD dalam mengidentifikasi perkembangan bahasa anak usia dini. Berdasarkan pada data hasil penelitian dengan menggunakan software SPSS 20, didapatkan nilai signifikansi 0,000 yang berarti lebih kecil dari pada signifikansi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu 0,05. Dapat disimpulkan bahwa asesmen screening berpengaruh terhadap peningkatan kompetensi pendidik PAUD di Gugus TK se-Banjarmasin Timur dalam mengidentifikasi perkembangan bahasa anak usia dini. Mengingat hasil data tersebut, peneliti menyarankan agar produk ini hendaknya tidak hanya digunakan untuk pendidik di Gugus PAUD Banjarmasin Timur saja, tetapi juga digunakan untuk pendidik di Gugus PAUD lainnya, dengan syarat asesmen ini dilakukan terhadap anak usia 3-4 tahun yang akan masuk di lembaga PAUD. (2) Berdasarkan fakta lapangan tentang pengaruh produk penelitian pengembangan seperti yang telah dipaparkan pada poin a di atas, maka produk yang telah dikembangkan ini hendaknya bisa dijadikan sebagai pedoman atau batu loncatan bagi pendidik untuk mendesain asesmen screening yang bertujuan untuk mengidentifikasi perkembangan bahasa anak usia dini dalam aspek lainnya, tidak hanya bahasa sehingga asesmen dapat dilakukan secara komprehensif.

Produk pengembangan asesmen screening ini diharapkan dapat disebarakan kepada pendidik-pendidik lain yang ada di seluruh Gugus PAUD di Banjarmasin Timur dan pendidik-pendidik lainnya yang berada di wilayah kota Banjarmasin, baik dengan cara sharing antar pendidik di Gugus PAUD Banjarmasin Timur sendiri dan antar pendidik PAUD se-kota Banjarmasin. Karena berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa asesmen screening tersebut memberikan pengaruh yang lebih pada peningkatan kompetensi pendidik PAUD dalam mengidentifikasi perkembangan bahasa anak usia dini. Diharapkan kesimpulan dan data penelitian pengembangan ini dapat menjadi kajian dan literatur penelitian lebih lanjut yang terkait dengan pengembangan asesmen screening dalam aspek lainnya, seperti aspek motorik, kognitif, emosi, dan sosial.

## Referensi

- Alwi, Hasan (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Aisyah, S dkk. (2008). *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Depdiknas: Universitas Terbuka.
- Anselmo, Franz. (1995). *Early Childhood Development Prenatal Through Age Eight*. New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- Bergeson Terry. (2008). *A Guide to Assesment in Early Childhood*. Washington: OSPI, DEL, ESDs.
- Borg R Gall, Gall P Joyce, Gall D Meredith. (2007). *Educational Research: an Intoduction*. United State: Pearson Education, Inc.
- Depdiknas. (2004). *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi Taman Kanak-Kanak dan Raudhatul Athfal*. Jakarta: Depdiknas.
- Dhieni, Nurbiana, dkk. (2005). *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Dodge Diane Trister, Colker J Laura. (2001). *The Creative Curriculum For Early Childhood*. Washington DC.
- Gordon Ann Milles, Browne Kathryn William. (2007). *Beginings and Beyond: Foundation in Early Childhood Education*. Canada: Nelson Education Ltd
- Hainstock, Elizabeth. G. (1999). *Metode Pengajaran Montessori untuk Anak Sekolah Dasar*. Jakarta: Pustaka Delapratasa
- Jamaris Martini. (2005). *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia
- Kostelnik, et al. (2007). *Developmentally Appropriate Curriculum Best Practice in Early Childhood Education*. New Jersey: Pearson.
- Longman, 1987. *Dictionary of contemporary English. Eight Edition*. England: Longman Group UK Limited
- Mar'at, Sansunuwiyati. (2005). *Psikolinguistik: Suatu Pengantar*. Bandung: Refika Aditama
- Otto, Beverly. (2015). *Perkembangan Bahasa pada Anak Usia Dini*. Edisi ketiga. Jakarta: Prenadamedia.
- Santrock, John. W. (2007). *Perkembangan Anak*. Jilid 1 Edisi 11. Jakarta: Erlangga.
- Sugiyono, (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada.
- Suyadi. (2010). *Psikologi Belajar PAUD*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Wiyani Novan Ardy. (2015). *Manajemen PAUD Bermutu*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Wortham, Soe Clark. (2005). *Assesment in Early Childhood Education*. New Jersey: Pearson Education, Inc.
- Yuwono Imam. (2015). *Identifikasi dan Asesmen Anak Berkebutuhan Khusus*. Banjarmasin: Pustaka Banua.





# Upaya Meningkatkan Kemampuan Anak Belajar Berhitung Permulaan melalui Media Kantong Stik di Tk Bhakti Masyarakat Pagerharjo Pati

Sumiyati & Daryati

Received: 27 2 2017 / Accepted: 29 4 2017 / Published online: 13 6 2017

© 2017 Association of Indonesian Islamic Kindergarten Teachers Education Study Program

*Abstract* The objectives of this research are: (1) To know the ability of early counting learning in the group B at TK Bhakti Pagerharjo Pati, and (2) To know whether the use of pocket sticks media can improve the ability of early counting in group B at TK Bhakti Masyarakat Pagerharjo Wedarijaksa Pati. This type of research is Classroom Action Research using two cycles in which each cycle includes four components, namely planning action, acting, observing, and reflecting. The conclusion of the study is the ability to learn early counting in the group B at TK Bhakti Masyarakat Pagerharjo Wedarijaksa Pati before the research is still low. This is showed by the ability of the early counting that belongs to the category of Very Good Developing (BSB) and the category of Developing As Expected (BSH) is only 35% and after the action with the pocket media, early counting ability increase to 95%.

*Keywords:* early counting, pockets sticks media, early childhood

*Abstrak* Tujuan penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui kemampuan belajar berhitung permulaan pada anak kelompok B di TK Bhakti Masyarakat Pagerharjo Wedarijaksa Pati, dan (2) Untuk mengetahui apakah penggunaan media kantong stik dapat meningkatkan kemampuan belajar berhitung permulaan pada anak kelompok B di TK Bhakti Masyarakat Pagerharjo Wedarijaksa Pati. Jenis penelitian ini adalah Classroom Action Research dengan menggunakan dua siklus di mana setiap siklusnya meliputi empat komponen yaitu menyusun rencana tindakan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), dan pengamatan (observing), serta refleksi (reflecting). Kesimpulan penelitian adalah kemampuan belajar berhitung permulaan pada anak kelompok B di TK Bhakti Masyarakat Pagerharjo Wedarijaksa Pati sebelum dilaksanakan penelitian masih rendah. Hal ini ditunjukkan dari kemampuan berhitung permulaan yang termasuk kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH) hanya sebesar 35% dan setelah dilakukan tindakan dengan media kantong stik kemampuan berhitung permulaan anak naik menjadi 95%.

*Kata kunci:* berhitung permulaan, media kantong stik, anak usia dini

## Pendahuluan

Berhitung merupakan salah satu lingkup perkembangan kognitif yang diajarkan di Taman Kanak-Kanak/Raudlatul Athfal. Kemampuan kognitif diperlukan oleh anak dalam rangka mengembangkan pengetahuannya tentang apa yang ia lihat, dengar, rasa, raba ataupun ia cium melalui panca indra yang dimilikinya. Kognitif berhubungan dengan intelegensi. Kognitif lebih

bersikap pasif atau statis yang merupakan potensi untuk memahami sesuatu. Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa (Yuliani, 2008: 1). Dengan demikian, salah satu bidang pengembangan kognitif anak adalah kemampuan konsep bilangan. Konsep bilangan dapat diajarkan pada anak-anak melalui cara yang sederhana.

Pengetahuan akan bilangan dan lambang bilangan dapat diterapkan guru dalam pembelajaran melalui permainan matematika di Taman Kanak-kanak. Tujuan permainan matematika di TK adalah agar anak dapat mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung dalam suasana yang menarik, aman, nyaman dan menyenangkan, sehingga diharapkan nantinya anak akan memiliki kesiapan dalam mengikuti pembelajaran matematika yang sesungguhnya di sekolah dasar. Selain itu, belajar matematika di TK juga bertujuan agar anak memiliki kemampuan berpikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengamatan terhadap benda-benda kongkrit, gambar-gambar ataupun angka-angka yang terdapat di sekitar anak (Yuliani, 2008: 11).

Selama ini guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelompok B TK Bhakti Masyarakat Pagerharjo Wedarijaksa Pati Tahun Pelajaran 2016/2017 masih belum menggunakan alat peraga edukatif (APE) yang baik. Guru masih banyak menyampaikan pelajaran secara lisan (ceramah) dan bernyanyi. Alat peraga edukatif yang tersedia belum optimal digunakan sebagai media pembelajaran. Guru kurang kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan dan menciptakan media/alat peraga pembelajaran, sehingga minat belajar siswa masih rendah.

Berdasarkan hasil observasi awal terlihat siswa kurang memperhatikan materi berhitung yang disampaikan oleh guru. Ketika guru menerangkan pelajaran, sebagian besar siswa kurang mendengarkan dan memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru. Siswa masih terlihat berbicara dan bermain sendiri dengan teman sebangkunya. Siswa terlihat kurang fokus dan kurang aktif dalam kegiatan belajar berhitung. Mereka terlihat kurang bersemangat dalam kegiatan belajar berhitung. Begitu juga ketika guru memberikan tugas kepada anak, mereka cenderung tidak tertarik. Hal ini berdampak pada masih rendahnya kemampuan berhitung permulaan pada anak. Pada saat anak diberi kegiatan untuk menyelesaikan soal menyebutkan urutan bilangan dari 1-20 mereka masih banyak yang belum bisa mengerjakan. Dari peserta didik yang berjumlah 20 anak, baru 7 anak yang mampu menyebutkan urutan bilangan dengan baik.

Kegunaan penelitian ini adalah untuk peneliti, dosen, dan guru adalah sebagai bahan untuk mengetahui konsep pengajaran berhitung pada anak usia dini guna melakukan evaluasi dan perubahan, serta melakukan strategi-strategi yang lebih tepat dalam pengenalan berhitung bagi anak usia dini. Guru dapat memecahkan kendala-kendala yang dihadapi dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan profesionalisme dalam mengajar. Sedangkan bagi anak-anak khususnya peserta didik di TK Bhakti Masyarakat adalah anak-anak dapat mengikuti kegiatan pembelajaran atau kegiatan main berhitung permulaan dengan menyenangkan dan mudah. Serta dapat memahami konsep berhitung dengan cara yang lebih sederhana, sehingga membuat anak lebih bersemangat dalam belajar.

## Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Classroom Action Reseach*, terdiri dua siklus yang masing-masing siklus meliputi (1) menyusun rencana tindakan (*planning*), (2) pelaksanaan tindakan (*acting*), (3) Pengamatan (*observing*), dan (4) refleksi (*reflecting*). Komponen tindakan dan pengamatan sebagai merupakan satu kesatuan. Hasil dari pengamatan ini dijadikan dasar langkah berikutnya yaitu refleksi. Keempat tahap tersebut dilaksanakan secara berurutan. Tahap

perencanaan merupakan tahap pertama yang dilaksanakan dengan menyusun rencana tindakan. Setelah rencana tindakan tersusun, maka langkah selanjutnya adalah melaksanakan tindakan dan juga observasi. Setelah selesai observasi selanjutnya melaksanakan tahap refleksi untuk menilai keberhasilan penelitian.

Pengambilan dan pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Observasi dilakukan dalam segala situasi yang berhubungan dengan kemampuan kognitif anak dan berfokus pada kemampuan anak dalam berhitung permulaan, seperti saat anak berkegiatan di kelas, saat bermain bebas, maupun saat kegiatan-kegiatan inti yang menggunakan perencanaan pembelajaran dan media kantong stik yang sudah direncanakan di awal. Wawancara dilakukan kepada guru, wali murid dan kepala sekolah, untuk menggali data yang lebih valid. Selain itu dokumentasi juga dilakukan untuk melihat perkembangan anak dari masa observasi, siklus satu sampai kepada pelaksanaan siklus dua. Serta data-data pendukung lain seperti dokumen sekolah, buku kurikulum dan majalah.

### Hasil Penelitian dan Pembahasan

Salah satu unsur matematika adalah bilangan. Bilangan merupakan konsep matematika yang penting untuk dikuasai oleh anak, karena akan menjadi dasar bagi penguasaan konsep-konsep matematika selanjutnya. Bilangan adalah suatu obyek matematika yang sifatnya abstrak dan termasuk dalam unsur yang tidak didefinisikan (*Underfined term*) (Sudaryanti, 2006: 1). Jadi bilangan dikatakan abstrak jika tidak ada benda karena bilangan merupakan tanda atau simbol yang menerangkan suatu benda.

Anak mulai melihat banyak angka-angka yang berada di sekitarnya. Mereka mulai mengembangkan pemikiran-pemikiran mengenai arti angka-angka tersebut dan berusaha untuk menggunakannya. Dalam Pedoman Pembelajaran Permainan Konsep Bilangan Permulaan di Taman Kanak-kanak dijelaskan bahwa konsep bilangan merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuhkan kembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar (Depdiknas, 2006: 9).

Untuk mengenalkan konsep angka pada anak usia dini dapat dilakukan melalui tiga tahap, yaitu: (1) membilang, yaitu menyebutkan bilangan berdasarkan urutan, (2) mencocokkan setiap angka dengan benda yang sedang dihitung, (3) membandingkan antara kelompok benda satu dengan kelompok benda yang lain untuk mengetahui jumlah benda yang lebih banyak, lebih sedikit, atau sama. Anak-anak mulai dapat mengembangkan pemahamannya tentang konsep angka bila mereka diajak menggunakan angka-angka dalam berbagai kegiatan sehari-hari. Misalnya mengajak anak menyanyikan lagu yang memuat angka seperti lagu "Satu-satu", meminta tiga anak untuk membantu menata meja makan atau meletakkan alat/bahan main (Lestari, 2011: 18).

Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 tentang Nasional pendidikan Anak Usia Dini disebutkan ruang lingkup perkembangan konsep bilangan untuk anak usia dini untuk kelompok 4-5 tahun adalah (1) membilang banyak benda satu sampai sepuluh, (2) mengenal konsep bilangan, (3) mengenal lambang bilangan, dan (4) mengenal lambang huruf. Sedangkan untuk kelompok 5-6 tahun adalah (1) menyebutkan lambang bilangan 1-20, (2) menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, (3) mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, (4) mengenal berbagai macam lambang huruf

vokal dan konsonan, dan (5) merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil).

### *Media Kantong Stik*

Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Secara lebih khusus pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photo grafis atau elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Azhar, 2003: 3). Media pendidikan adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke sipenerima guna merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar (Annisatul, 2009: 102).

Media pembelajaran kantong stik (bilangan) merupakan suatu alat sederhana yang ditujukan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi operasi hitung dalam matematika. Media ini berbentuk segi empat dengan sepuluh kotak yang menempel atau disebut dengan kantong bilangan. Kantong bilangan tersebut berfungsi sebagai penentu nilai suatu bilangan. Bilangan yang digunakan adalah nilai 1-20. Dengan adanya pengelompokan nilai suatu bilangan, maka akan memudahkan anak untuk melakukan operasi hitung baik penjumlahan maupun pengurangan. Stik pada media ini digunakan sebagai penentu jumlah suatu bilangan. Apabila satu stik diletakkan pada kantong maka nilainya satu dan seterusnya.

Media kantong stik dipilih karena beberapa pertimbangan, antara lain: (1) kantong stik mudah untuk dibuat oleh guru dan tidak memerlukan biaya yang banyak, (2) guru dapat berkreasi secara inovatif dalam penggunaan media, dan (3) stik mudah didapatkan di sekitar karena bisa diperoleh dari limbah stik es krim yang dibeli oleh anak.

### *Pra Siklus*

Berdasarkan dari kegiatan pembelajaran pra siklus terlihat siswa kurang berminat untuk mengikuti kegiatan berhitung, siswa kurang aktif untuk mengikuti kegiatan berhitung, dan banyak siswa yang tidak menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru secara sempurna. Sehingga hal ini menyebabkan kemampuan belajar berhitung permulaan siswa masih rendah.

Tabel 1.  
Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Pra Siklus

| Skor  | Kategori | Jumlah   | Persentase |
|-------|----------|----------|------------|
| 4     | BSB      | 0 siswa  | 0%         |
| 3     | BSH      | 7 siswa  | 35%        |
| 2     | MB       | 8 siswa  | 40%        |
| 1     | BB       | 5 siswa  | 25%        |
| Total |          | 20 siswa | 100%       |

Keterangan:

BSB: Berkembang Sangat Baik

BSH: Berkembang Sesuai Harapan

MB : Mulai Berkembang

BB : Belum Berkembang

Tabel di atas menunjukkan bahwa kemampuan anak dengan kategori Berkembang Sangat Baik adalah masih nol (0).

### *Pelaksanaan Tindakan Siklus 1*

Pada tahap perencanaan, peneliti bersama observer merumuskan dan mempersiapkan tentang rencana-rencana untuk pelaksanaan pembelajaran, di antaranya adalah rencana jadwal pembelajaran, rencana pelaksanaan pembelajaran, materi atau bahan ajar yang sesuai, lembar penilaian hasil belajar, dan lembar observasi tentang kinerja guru, aktifitas belajar siswa dan tabel pengukuran hasil belajar

Peneliti melaksanakan tindakan kelas pada siklus I di TK Bhakti Masyarakat Pagerharjo Kecamatan Wedarijaksa Kabupaten Pati sebanyak 3 kali pertemuan. Pertemuan 1 dilaksanakan pada hari Kamis, tanggal 1 Desember 2016. Kemudian pertemuan 2 dilaksanakan pada hari Sabtu, 3 Desember 2016 dan pertemuan 3 dilaksanakan pada hari Sabtu, 10 Desember 2016. Pelaksanaan tindakan di kelompok B dengan jumlah siswa 20 anak.

Pengamatan pada siklus I ini dilaksanakan setiap pertemuan, yaitu: tanggal 1 Desember 2016 untuk pertemuan 1, tanggal 3 Desember 2016 untuk pertemuan 2, dan 10 Desember 2016 di kelompok B TK Bhakti Masyarakat Pagerharjo Kecamatan Wedarijaksa Kabupaten Pati. Pengamatan berlangsung pada saat proses pembelajaran dilaksanakan. Instrumen yang di observasi adalah kinerja guru, aktifitas siswa dalam pembelajaran, dan valuasi hasil belajar anak.

Setelah melakukan evaluasi pembelajaran, peneliti merefleksikan kembali data yang diperoleh pada saat kegiatan pembelajaran hari itu, peneliti mencoba menemukan titik kelemahan dan kelebihan yang dialami pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Jika banyak anak yang belum berhasil melaksanakan tugas pembelajaran, maka peneliti akan melaksanakan pembelajaran yang bertujuan untuk mengatasi tingkat kesulitan belajar siswa atau untuk meningkatkan pemahaman membilang anak di bidang pengembangan kognitif. Setelah peneliti melaksanakan refleksi dari kegiatan yang ada pada siklus I tersebut, kemudian peneliti menyimpulkan agar dilakukan penelitian tindakan kelas pada siklus II, untuk meningkatkan kemampuan membilang anak melalui metode demonstrasi. Hal ini di pandang perlu untuk meningkatkan kecerdasan kognitif anak atau otak kiri yang berkaitan dengan membilang angka atau matematika. Demikian, peneliti harus melaksanakan pengembangan kegiatan pembelajaran pada siklus II.

Kegiatan pada siklus I dilaksanakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan kinerja guru, aktifitas anak dalam pembelajaran dan evaluasi hasil belajar anak tentang kemampuan berhitung permulaan. Pelaksanaan pembelajaran berhitung permulaan melalui penggunaan media kantong stik dengan kegiatan demonstrasi, guru terlebih dahulu mengkomunikasikan aturan-aturan main yang dilakukan oleh anak. Berdasarkan hasil observasi penelitian pada siklus I dapat dijabarkan keberhasilan penggunaan media kantong stik dalam pembelajaran konsep bilangan berhitung permulaan sebagai berikut.

1. Ditinjau dari aktifitas guru, pembelajaran pada Siklus I sudah berjalan dengan baik sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Hal ini terlihat dari skor aktivitas guru dalam pembelajaran sebesar 83,33 yang termasuk dalam kategori Baik.
2. Penggunaan media kantong stik dalam pembelajaran konsep bilangan berhitung permulaan dapat menarik minat bagi anak dalam mengikuti pembelajaran. Anak terlihat cukup aktif dan senang dalam mengikuti pembelajaran.

Tabel 2  
Kategori Kemampuan Belajar Berhitung Permulaan Siklus I

| Skor  | Kategori | Jumlah   | Persentase |
|-------|----------|----------|------------|
| 4     | BSB      | 3 siswa  | 15%        |
| 3     | BSH      | 10 siswa | 50%        |
| 2     | MB       | 5 siswa  | 25%        |
| 1     | BB       | 2 siswa  | 10%        |
| Total |          | 20 siswa | 100%       |

Berdasarkan tabel di atas tentang kemampuan belajar berhitung permulaan anak pada siklus I di atas dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Kemampuan belajar berhitung permulaan anak yang termasuk dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) sejumlah 3 anak atau sebesar 15%.
2. Kemampuan belajar berhitung permulaan anak yang termasuk dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sejumlah 10 anak atau sebesar 50%.
3. Kemampuan belajar berhitung permulaan anak yang termasuk dalam kategori Mulai Berkembang (MB) sejumlah 5 anak atau sebesar 25%.
4. Kemampuan belajar berhitung permulaan anak yang termasuk dalam kategori Belum Berkembang (BB) sejumlah 2 anak atau sebesar 10%.

#### *Pelaksanaan Tindakan Siklus 2*

Siklus II dilaksanakan tiga kali pertemuan yaitu: pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Rabu, 4 Januari 2017. Kemudian pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Senin, 9 Januari 2017 dan pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Rabu, 11 Januari 2017 di kelompok B TK Bhakti Masyarakat Pagerharjo. Adapun kegiatan yang dilakukan selama proses pembelajaran pada siklus II adalah menyusun rencana kegiatan siklus II dan membuat RKH, menggunakan metode demonstrasi, memilih media yang sangat menarik bagi anak, yaitu menggunakan media kantung stik yang warna-warni, menyampaikan instrumen penilaian anak serta lembar observasi bagi guru, dan menentukan langkah-langkah kegiatan.

Penelitian tindakan kelas siklus II fokus pada pengenalan konsep bilangan anak melalui metode demonstrasi. Dalam siklus II ini peneliti menggunakan media ikan untuk menarik perhatian dan minat anak. Langkah-langkah yang akan dilakukan peneliti untuk mengenalkan konsep bilangan anak dilakukan secara bertahap sehingga dapat meningkatkan pemahaman pada anak.

Pengamatan pada siklus II dilakukan sama halnya dengan apa yang telah dilaksanakan pada siklus I yaitu menggunakan instrumen, kinerja guru, aktifitas siswa dalam pembelajaran dan evaluasi hasil akhir belajar siswa.

Refleksi pada siklus II dilaksanakan untuk mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan anak terhadap pengembangan kegiatan tersebut.

Dari hasil pengamatan yang telah dilakukan pada siklus II ini terlihat adanya peningkatan kemampuan yang cukup berarti, anak sudah mampu belajar berhitung permulaan angka 1-20 dengan baik dan benar. Hal tersebut tidak terlepas dari usaha guru dalam memperbaiki sistem pembelajaran yang salah satunya dengan memilih media serta metode yang tepat. Selain itu

kegiatan yang dilakukan pada siklus II ini dipilih sesuai dengan tahap perkembangan anak, serta kegiatannya dilakukan setahap demi setahap secara berulang sehingga mudah diikuti oleh anak.

Kegiatan observasi pada siklus II dilaksanakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan kinerja guru, aktifitas anak dalam pembelajaran dan evaluasi hasil belajar anak tentang kemampuan belajar berhitung permulaan.

Pelaksanaan pembelajaran konsep bilangan pada indikator kemampuan berhitung permulaan melalui penggunaan media kantung stik pada siklus II, guru sudah terlebih dahulu mengkomunikasikan aturan-aturan main yang dilakukan oleh anak. Berdasarkan hasil observasi penelitian pada siklus II dapat dijabarkan keberhasilan penggunaan media kantung stik dalam pembelajaran kemampuan berhitung permulaan sebagai berikut.

1. Ditinjau dari aktifitas guru, pembelajaran pada Siklus II ini sudah berjalan dengan sangat baik sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Hal ini ditunjukkan dari skor aktivitas guru dalam pembelajaran sebesar 93,33 yang termasuk kategori sangat baik.
2. Penggunaan media kantung stik dalam pembelajaran konsep bilangan berhitung permulaan dapat menarik minat bagi anak dalam mengikuti pembelajaran. Seluruh anak terlihat cukup aktif dan senang dalam mengikuti pembelajaran.

Tabel 3  
Kategori Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Siklus II

| Skor  | Kategori | Jumlah   | Persentase |
|-------|----------|----------|------------|
| 4     | BSB      | 5 siswa  | 25%        |
| 3     | BSH      | 14 siswa | 70%        |
| 2     | MB       | 1 siswa  | 5%         |
| 1     | BB       | -        | -          |
| Total |          | 20 siswa | 100%       |

Berdasarkan tabel 3 di atas tentang kemampuan belajar berhitung permulaan anak pada siklus II di atas dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Kemampuan belajar berhitung permulaan anak yang termasuk dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) sejumlah 5 anak atau sebesar 25%.
2. Kemampuan belajar berhitung permulaan anak yang termasuk dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sejumlah 14 anak atau sebesar 70%.
3. Kemampuan belajar berhitung permulaan anak yang termasuk dalam kategori Mulai Berkembang (MB) sejumlah 1 anak atau sebesar 5%.
4. Kemampuan belajar berhitung permulaan anak yang termasuk dalam kategori Belum Berkembang (BB) sejumlah 0 anak atau sebesar 0%.

### Kesimpulan

Kesimpulan penelitian ini adalah kemampuan belajar berhitung permulaan pada anak kelompok B di TK Bhakti Masyarakat Pagerharjo Wedarijaksa Pati Tahun Pelajaran 2016/2017 sebelum dilaksanakan tindakan masih rendah. Hal ini ditunjukkan dari kemampuan berhitung permulaan yang termasuk kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH) hanya sebesar 35%. Penggunaan media kantong stik dapat meningkatkan kemampuan belajar

berhitung permulaan pada anak kelompok B di TK Bhakti Masyarakat Pagerharjo Wedarijaksa Pati Tahun Pelajaran 2016/2017. Hal ini ditunjukkan dari pencapaian indikator keberhasilan yaitu sebagai berikut.

1. Secara klasikal kemampuan belajar berhitung permulaan anak yang termasuk kategori berkembang sangat baik (BSB) dan berkembang sesuai harapan (BSH) sudah mencapai sebesar 85%. Pada pra siklus, kemampuan belajar berhitung permulaan anak yang termasuk kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH) baru sebesar 35%. Kemudian meningkat pada siklus I menjadi 65% dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 95%.
2. Nilai rata-rata kemampuan belajar berhitung permulaan anak dari pra siklus, siklus I dan siklus II juga terus mengalami peningkatan. Pada pra siklus sebesar 2,10 yang termasuk kategori Mulai Berkembang (MB). Kemudian pada siklus I meningkat menjadi 2,70 yang termasuk kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Kemudian pada siklus II skornya meningkat lagi menjadi 3,20 dan termasuk kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

## Referensi

- Ahmad Sabri. (2005). *Strategi Belajar Mengajar dan Micro Teaching*. Jakarta: Quantum Teaching.
- Anas Sudijono. (2008). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Anissatul Mufarokah. (2009). *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Teras.
- Asnawir dan M. Basyiruddin Usman. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Azhar Arsyad. (2003). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Chica Haryani. (2014). "Penerapan Metode Bermain dengan Media Playdough dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan dan Lambang Bilangan pada Anak Usia Dini", *Skripsi*, Universitas Bengkulu. tidak diublikasikan.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2006). *Pedoman Pembelajaran Permainan Konsep Bilangan Permulaan di Taman Kanak-kanak*, Jakarta: Depdiknas.
- Dewi Komalasari. "Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Stik Bergambar pada Anak Usia 3-4 Tahun di PPT Melati Dukuh Pakis Surabaya", <http://ejournal.unesa.ac.id>, diakses Tanggal 16 Oktober 2016.
- Dokumen Profil TK Bhakti Masyarakat Pagerharjo Wedarijaksa Pati Tahun Pelajaran 2016/2017.
- Dokumen Kurikulum TK Bhakti Masyarakat Pagerharjo Wedarijaksa Pati Tahun Pelajaran 2016/2017.
- Echols, John M., dan Hassan Shadily. (2006). *Kamus Inggris Indonesia*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014, *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Depdikbud, 2014.

- Lestari. (2011). *Konsep Matematika Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.
- Lutfiatin Nisa. *Peningkatan Pemahaman Konsep Bilangan Anak Melalui Metode Demonstrasi Bagi Anak Kelompok B TK Pertiwi Tlogoharum Tahun 2015/2016*, Skripsi, (Pati: IPMAFA, 2015).
- M. Basyiruddin Usma. (2002). *Metodologi Pembelajaran Agama Islam*. Jakarta: Ciputat Press.
- Masrukhin. (2012). *Pengembangan Sistem Evaluasi Pendidikan Agama Islam*. Kudus: Media Ilmu Press.
- Mayasa, "Media Pembelajaran Sedotan dan Kantung Bilangan", <http://m4ya5a.blogspot.co.id/2012/04/media-pembelajaran-sedotan-drinking.html>, diakses 16 Oktober 2016.
- Muhibbin Syah. (2008). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. (2010). *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Muzdalifah M Rahman. (2011). *Psikologi Perkembangan*. Kudus: Nora Media Enterprise.
- Nyayu Khodijah. (2014). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- P. Ratu Ile Tolkan. (2016). *Sumber Kecerdasan Manusia (Human Quotient Resource)*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Ramaini, "Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Tabung Pintar di TK Pembina Lubuk Basung", <http://ejournal.unp.ac.id>, diakses tanggal 16 Oktober 2016.
- Siti Astuti. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Pengurangan Melalui Metode Bermain Peran (Role Playing) Peserta Didik Kelompok B RA Muslimat NU Adikarto III Muntilan Magelang*, Skripsi, (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2014).
- Sri Ningsih. (2006). *Pengenalan Matematika Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sudaryanti. (2006). *Pengenalan Matematika Anak Usia Dini*. Yogyakarta: FIP UNY.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2006). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- W.J.S. Poerwadarminta. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Wina Sanjaya. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Yuliani Nurani Sujiono, dkk. (2008). *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Zainal Aqib, dkk. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru SD, SLB, TK*. Bandung: CV. Yrama Widya.

Zakiah Daradjat, dkk. (2008) *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*, Jakarta: Bumi Aksara.



# Implementasi Hak Anak dalam Perspektif Hukum Islam di Raudhatul Athfal

Robie Fanreza dan Rizka Harfiani

Received: 29 10 2017 / Accepted: 29 10 2017 / Published online: 13 6 2017

© 2017 Association of Indonesian Islamic Kindergarten Teachers Education Study Program

*Abstract* The purpose of this study is to analyze the implementation of children's rights in the perspective of Islamic law in Raudhatul Athfal. The research was conducted at Raudhatul Athfal (RA) Ar-Rashid located at Suka Maju Indah Estate, GG Block No. 1, Suka Maju, Sunggal, Deli Serdang, North Sumatera. This research uses qualitative approach with descriptive method. Technique of collecting data sourced from result of observation, interview and documentation. Research subjects were teachers, parents and children (students) in RA. Ar-Rashid. Data analysis using descriptive technique. The results of the research that are: (1) Rights of the Child in the perspective of Islamic Law, (2) Convention on the Rights of the Child (CRC) and (3) Implementation of children's rights in early childhood Islamic education institutions Raudhatul Athfal, at a good implementing, manifest in the curriculum applied in Raudhatul Athfal. Starting from the right to get affection, domicile, education, health, all of which are included in the structure of early childhood education curriculum.

*Keywords:* child rights, islamic law, and raudhatul athfal

*Abstrak* Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis implementasi hak anak dalam perspektif Hukum Islam di Raudhatul Athfal. Penelitian dilakukan di Raudhatul Athfal (RA) Ar-Rasyid yang berlokasi di Perumahan Suka Maju Indah, Blok GG nomor 1, desa Suka Maju, Kecamatan Sunggal, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Teknik pengumpulan data bersumber dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi. Subjek penelitian adalah guru, orangtua dan anak (peserta didik) di RA. Ar-Rasyid. Analisis data menggunakan teknik deskriptif. Hasil penelitian yang di bahas yaitu tentang: (1) Hak Anak dalam perspektif Hukum Islam, (2) Konvensi Hak Anak (KHA) dan (3) Implementasi hak anak di lembaga pendidikan Islam anak usia dini, yaitu Raudhatul Athfal, kesemuanya menunjukkan implementasi yang sangat baik, yang terejawantah dalam kurikulum yang diterapkan dalam Raudhatul Athfal. Mulai dari hak mendapatkan kasih sayang, tempat tinggal, pendidikan, kesehatan, yang kesemuanya termaktub dalam struktur kurikulum pendidikan anak usia dini.

*Kata kunci:* Hak Anak, Hukum Islam, dan Raudhatul Athfal.

## Pendahuluan

Realitas kehidupan yang semakin kulit dirasakan oleh masyarakat, khususnya golongan masyarakat kelas bawah. Berimbis pada minimnya perhatian masyarakat dan keluarga terhadap

perkembangan anak-anaknya, tak jarang bahkan mereka yang menelantarkan anak-anaknya. Semakin meningkatnya jumlah anak putus sekolah, anak jalanan yang terus bertambah tiap tahunnya, hingga kekerasan terhadap anak yang terus meningkat. Kondisi tersebut membuktikan bahwa masih lemahnya tingkat perhatian dan perlindungan terhadap anak-anak, termasuk didalamnya anak-anak dalam kelompok umur usia dini. Apabila anak terbiasa berbuat buruk maka ia akan tumbuh dengan kebiasaan buruk tersebut dan orangtua akan turut merasakan akibat buruknya (Martuti, 2009: 4).

Keluarga, sekolah dan masyarakat adalah tempat dimana anak tumbuh dan berkembang menjadi pribadi yang memerlukan bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, terutama bantuan dan bimbingan untuk mendapatkan pendidikan yang layak. Hal ini dikemukakan dalam Undang Undang nomor 23 tahun 2002 tentang perlindungan anak sebagaimana telah diubah dengan Undang Undang nomor 35 Tahun 2014, “Bahwa setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat serta bakatnya”. Untuk itu penting memberikan pendidikan pada anak sejak usia dini, dimana salah satu lembaga pendidikan Islam anak usia dini adalah Raudhatul Athfal.

Menurut Undang-Undang Perlindungan Anak, anak mempunyai hak untuk tumbuh dan berkembang, bermain, beristirahat, berkreasi, dan belajar dalam suatu pendidikan. Jadi, belajar adalah hak anak, bukan kewajiban. Orangtua dan pemerintah wajib menyediakan sarana dan prasarana pendidikan untuk anak dalam rangka program belajar. Karena belajar adalah hak maka belajar harus menyenangkan, kondusif dan memungkinkan anak menjadi termotivasi dan antusias (Hasyim, dkk, 2009).

Dalam Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 60 tahun 2013 tentang Pengembangan anak usia dini holistik-integratif, Bab II Pasal 2 butir (2) menyatakan bahwa terlindunginya anak dari segala bentuk kekerasan, penelantaran, perlakuan yang salah, dan eksploitasi dimanapun anak berada.

Mengapa anak perlu dilindungi? Karena anak merupakan individu yang belum matang baik secara fisik, mental maupun sosial. Karena kondisinya yang rentan, tergantung dan berkembang, anak-dibandingkan dengan orang dewasa lebih beresiko terhadap tindakan eksploitasi, kekerasan, penelantaran, dll. Secara umum anak perlu dilindungi dari: (1) keadaan darurat atau keadaan yang membahayakan; (2) kesewenang-wenangan hukum; (3) eksploitasi termasuk tindakan kekerasan (*abuse*) dan penelantaran; (4) diskriminasi (Susilowati, dkk., 2004; 46-47)

Anak-anak adalah manusia, dengan menempatkan sebagai orang dewasa kecil. Diberi beban-beban orang dewasa, itu berarti kita telah mengeksploitasinya. Anak-anak adalah manusia, kita tahu mereka masih kecil, melakukan kekerasan penelantaran dan memperdaya, itu berarti kita telah mengingkari kemanusiaannya. Anak-anak adalah manusia, biarkan mereka berkembang mencari jati diri, belajar dari pengalaman hidupnya, kita patut menjaga dan membuka ruang luas untuknya (Remalia, 2004).

Pada tahun 1923, seorang tokoh perempuan bernama Eglantyne Jebb, membuat 10 pernyataan hak-hak anak, yaitu: Nama, kebangsaan, perlindungan, pendidikan, makanan, bermain, kesehatan, rekreasi, persamaan, dan peran dalam pembangunan. (Remalia, 2004; 8)

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan observasi terhadap sikap/perilaku orangtua terhadap anak usia dini. Lokasi pengamatan yang dipilih adalah di sebuah lembaga pendidikan Islam anak usia dini, yaitu Raudhatul Athfal (RA), tepatnya di

RA.Ar-Rasyid yang merupakan golongan masyarakat kelas bawah, baik dari tingkat sosial, ekonomi, maupun pendidikan. Pengamatan dilakukan berkaitan dengan hak anak, dan akan ditinjau dalam perspektif hukum Islam. Dari hasil observasi, terlihat bahwa masih banyak pelanggaran yang dilakukan oleh orangtua terhadap anak, seperti; (1) tuntutan kompetensi anak yang terlalu tinggi (anak terlalu dipaksa untuk belajar khususnya calistung), (2) mengurangi waktu anak untuk bermain/bersosialisasi (anak dipaksa mengikuti berbagai les); (3) perlakuan yang salah pendekatan pembelajaran (mengajarkan anak dengan paksaan/kekerasan/ancaman); (4) kurang menghargai hasil yang telah diraih anak; (5) memberikan punishment yang kurang tepat (misalnya dengan kekerasan fisik). Berdasarkan hasil pengamatan tersebut maka peneliti tertarik untuk membahas tentang Implementasi Hak Anak dalam Perspektif Hukum Islam di Raudhatul Athfal.

### Metode

Penelitian ini dilaksanakan di RA. Ar-Rasyid yang berlokasi di Perumahan Sukamaju Indah, blok GG nomor 1, Desa Sukamaju, Kec. Sunggal, Kab. Deli Serdang, Sumatera Utara, yang merupakan golongan masyarakat kelas bawah, baik dari tingkat sosial, ekonomi, maupun pendidikan. Subjek penelitian adalah guru, orangtua murid dan peserta didik (anak usia dini).

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif yaitu yang menggambarkan keadaan atau gejala apa adanya berdasarkan fakta yang ada di lapangan pada saat penelitian dilakukan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Observasi dilakukan dengan mengamati sikap/perilaku guru dan orangtua murid terhadap anak (peserta didik) selama berada di lingkungan sekolah. Wawancara dilakukan pada responden, yaitu guru dan kepala sekolah untuk memperoleh informasi berkaitan dengan implementasi hak anak. Sedangkan dokumentasi yang berupa perencanaan pembelajaran di sekolah yang berkaitan dengan hak anak ataupun perlindungan diri anak, digunakan sebagai bahan pendukung dalam penelitian ini.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif yang mengacu pada transformasi dari data-data mentah ke dalam suatu bentuk yang mudah dimengerti dan diterjemahkan. Pendeskripsian respons atau hasil observasi merupakan ciri khas dari analisis deskriptif. Dalam penelitian ini, data yang di analisis adalah hasil observasi tentang implementasi hak anak dalam perspektif hukum Islam, dengan objek yang diamati adalah sikap/perilaku guru dan orangtua terhadap anak (peserta didik).

### Hasil Penelitian dan Pembahasan

#### *Hak Anak dalam Perspektif Hukum Islam*

Ketika Seorang anak lahir, menurut hukum Islam, mereka mempunyai hak-hak dan kebutuhan hidup yang harus dipenuhi orang-orang yang paling dekat dengannya, seperti orangtua dan kerabatnya. Seandainya bayi itu setelah lahir tidak memiliki orang tua maka negara bertanggungjawab terhadap kelahiran bayi itu supaya tetap hidup. Hak hidup juga merupakan hak asasi paling dasar bagi seluruh manusia yang dijamin nabi ketika khutbah haji *wada'nya* (Nasution dan Effendi, 1987; 65)

Muhammad Faisal Hamdani (2016) dalam "*Hukum Keluarga Islam Dalam Perspektif HAM Universal (UDHR) dan HAM Islam (UIDHR)*", menyatakan bahwa Hak Asasi Manusia (HAM) selalu menjadi pembicaraan hangat di pelbagai kalangan. Sayangnya, masyarakat

Muslim Indonesia, bahkan mungkin sebagian besar civitas akademika tidak mengenal HAM Islam atau UIDHR (*Universal Islamic Declaration of Human Right*) yang punya titik perbedaan dengan HAM Universal/International atau UDHR (*Universal Declaration of Human Right*). Uniknya lagi, Komnas HAM di Indonesia seolah-olah tidak pernah menyentuh istilah HAM Islam meskipun anggotanya Muslim. Mereka hanya berpedoman pada HAM International (UDHR). Jika HAM International bersifat lebih universal tanpa dibatasi agama, HAM Islam sesuai dengan namanya, berlabel Islam yang isinya disesuaikan dengan Syariat Islam (Hukum Islam itu sendiri).

Herfin Fahri (2015) dalam "*Dinamika Hukum Islam Masa Modern dan Problematikanya: Syari'ah dan Dasar-Dasar Hak Asasi Manusia (HAM)*", menyatakan bahwa masih tertinggal beberapa masalah dasar yang terkait dengan hak-hak asasi manusia yang menunggu penjelasan. Antara lain adalah kejelasan tentang sifat hak-hak manusia ini: apakah merupakan anugrah dari Tuhan, atau hak yang diperoleh dari negara, ataukah hak yang melekat pada diri tiap manusia sejak ia lahir sebagai ketentuan alam? Apakah hak-hak ini dapat di cabut (dikorbankan)? Dan siapakah yang bisa mencabutnya? Hal-hal ini masih terus menjadi bahan perdebatan yang tak berujung (Shihab, 1999; 177-178). Tidak dapat disangkal bahwa konsep HAM yang tertuang dalam Deklarasi Universal adalah produk sebuah masa yang tidak terlepas dari pengaruh latar belakang historis, ideologis, dan intelektual yang berkembang pasca perang dunia kedua. Oleh karena itu konsep HAM kurang lebih adalah hasil ramuan budaya pasca masa pencerahan sekuler Barat yang tidak berpijak pada prinsip agama.

Kemudian, Imam Annas Mushlih (2012) dalam *Demokrasi dan Hak Asasi Manusia (HAM) Dalam Perspektif Hermeneutika Hukum Islam (Telaah Pemikiran Khaled Abou El-Fadl)*, mengungkap apakah Islam dapat mendukung dan menyokong HAM merupakan tantangan paling penting yang dihadapi umat Islam saat ini. Sementara, tantangan lainnya, adalah banyaknya muslim dan non-muslim di berbagai pelosok dunia saat ini meyakini bahwa HAM bertentangan dengan keyakinan Islam. Dalam artikel ini dengan mendialogkan antara demokrasi, HAM, dan Syari'ah melalui perspektif hermeneutika hukum Islam diharapkan dapat dirumuskan hubungan yang *viable* antara Islam dengan demokrasi dan hak asasi manusia, tanpa harus merugikan dan mengorbankan salah satunya.

Berbicara mengenai hak, pasti di sisi lain ada kewajiban. Relasi orang tua dan anak, mengenai hak dan kewajiban mereka dalam Islam, adalah seperti yang digambarkan hadis Nabi Muhammad Saw: "*Tidak termasuk golongan umatku, mereka yang (tua) tidak menyayangi yang muda, dan mereka yang (muda) tidak menghormati yang tua*" (diriwayatkan oleh Thirmidzi).

Anak-anak berhak menerima sesuatu dari orangtuanya, dan orangtua wajib memberikan sesuatu itu pada anaknya, mengingat tanggung jawabnya orangtua terhadap anak-anak, maka agar tidak terjerumus kepada kedzaliman dikarenakan menyia-nyiakan hak-hak anak, maka hendaknya orangtua memperhatikan hal-hal yang menjadi hak-hak anak, sesuai dengan karya ilmiah, Imran Siswadi, yang berjudul "*Perlindungan Anak dalam Perspektif Hukum Islam dan HAM*", dalam tulisannya Imran menyatakan, hendaknya orangtua memperhatikan hal-hal yang menjadi hak-hak anak sebagai berikut; (1) hak untuk hidup; (2) hak mendapat nama yang baik; (3) hak disembelihkan aqiqahnya; (4) hak untuk mendapatkan ASI selama dua tahun; (5) hak mendapatkan makanan dan minuman yang baik; (6) hak diberi rizqi yang baik; (7) hak mendapatkan pendidikan agama; (8) hak mendapatkan pendidikan sholat; (9) hak mendapat tempat tidur terpisah antara laki-laki dan perempuan; (10) hak mendapatkan pendidikan dengan pendidikan adab yang baik; (11) hak mendapat pengajaran yang baik; (12) hak

mendapat pengajaran Alquran; (13) hak mendapat pendidikan dan pengajaran baca tulis; (14) hak mendapat perawatan dan pendidikan kesehatan; (15) hak mendapat pengajaran keterampilan Islam memberantas pengangguran; (16) hak mendapat tempat yang baik dalam hati orang tua; (17) hak mendapat kasih sayang.

Konsep pendidikan dalam Islam merupakan bentuk konsep yang memiliki kasualitas atau sebab akibat (hubungan timbal balik). Anak menyantuni dan juga mendoakan orang tua sebagai konsekuensi dari sikap orangtua terhadap anak ketika anak masih kecil. Oleh karena itu orang tua mendapatkan hak dari anak karena orangtua telah melaksanakan kewajibannya terlebih dahulu terhadap anak. Dan begitu juga sebaliknya, anak memberikan hak orangtua karena anak telah mendapatkan haknya, yakni pendidikan dengan penuh kasih sayang, kelembutan, keikhlasan dan keridhaan dari orang tua.

Di Raudhatul Athfal Ar-Rasyid, tenaga pendidik (guru) memiliki sifat yang lemah lembut, mereka memperhatikan hak anak sesuai dengan hukum Islam, yaitu memberikan pendidikan Islam yang baik sejak dini, praktek ibadah sholat, belajar alqur'an, sedekah, budi pekerti, dengan penuh perhatian dan kasih sayang. Pengarahan dilakukan oleh pihak sekolah kepada orangtua murid mengenai sistem pendidikan di sekolah, kemudian juga harapan agar orangtua dapat bekerjasama dalam membantu memberikan pendidikan pembiasaan yang baik bagi anak-anaknya di rumah. Pihak sekolah juga memberikan pendidikan pada orangtua tentang karakteristik anak, cara anak belajar, dan bagaimana orangtua seharusnya menyikapi perilaku anak usia dini.

### *Konvensi Hak Anak*

Hak yang paling mendasar dalam masalah hak asasi manusia adalah hak hidup (Hamid, 2000; 39). Hak asasi anak ini merupakan bagian dari hak asasi manusia yang termuat dalam Undang-Undang Dasar 1945 dan Konvensi Perserikatan Bangsa Bangsa tentang hak anak. Dari segi berbangsa dan bernegara anak adalah tunas, potensi dan generasi muda penerus cita-cita. Penerus cita-cita perjuangan bangsa memiliki peran strategis dan mempunyai ciri dan sifat khusus yang menjamin kelangsungan eksistensi bangsa dan negara di masa yang akan datang.

Persoalan kekerasan terhadap anak merupakan suatu masalah yang aktual. Dari beberapa hasil penelitian yang berupa karya ilmiah antara lain: Fitriani (2007) yang meneliti tentang "*Kekerasan terhadap Anak dalam Rumah Tangga Studi Analisis Hukum Islam dan Undang Undang No. 23 Tahun 2002*".

Permasalahan anak pada akhirnya dibumikan lewat fakta di lapangan. Kekerasan yang terus menimpa anak, sulitnya mengenyam pendidikan, anak-anak yang bunuh diri akibat malu tidak mampu membayar pungutan sekolah, kekerasan seksual yang dialami anak-anak, anak-anak yang dikawinkan dalam usia sangat muda, eksploitasi seksual komersial anak, hingga perdagangan anak menjadi realitas wajah masyarakat yang konkrit.

Penghinaan dan celaan adalah tindakan yang dilarang dalam pendidikan, sekalipun terhadap bocah kecil yang belum berumur satu bulan. Anak bayi sangatlah peka perasaannya. Ia dapat merasakan orang tua, tidak senang dan tidak menyukainya melalui sikap, bahkan yang masih tersirat dalam hati orang tua, lebih-lebih lagi melalui perkataan yang jelas.

Di Indonesia, telah ditetapkan Undang-Undang Nomor 39 Tahun 1999 tentang HAM yang mencantumkan tentang hak anak, pelaksanaan kewajiban dan tanggung jawab orang tua, keluarga, masyarakat, pemerintah, dan negara untuk memberikan perlindungan anak sebagai landasan yuridis bagi pelaksanaan dan tanggungjawab tersebut. Namun demikian, dalam

kegiatan perlindungan anak dan segala aspeknya ternyata memerlukan payung hukum untuk mewujudkan kehidupan terbaik untuk anak yang diharapkan sebagai penerus bangsa yang potensial, tangguh, memiliki nasionalisme yang dijiwai oleh akhlaq mulia dan kemauan keras untuk menjaga kesatuan dan persatuan bangsa dan negara (Purwadi, 2006: 1). Payung hukum yang dimaksud adalah Undang Undang nomor 23 tahun 2002 tentang perlindungan anak sebagaimana telah diubah dengan Undang Undang nomor 35 Tahun 2014.

Dunia Internasional juga telah bersepakat untuk membuat sebuah aturan yang mengatur tentang perlindungan anak. Maka pada tanggal 28 November 1989 Majelis Umum PBB telah mengesahkan Konvensi Hak Anak (KHA), setahun setelah KHA disahkan, maka pada tanggal 25 Agustus 1990 pemerintah Indonesia meratifikasi konvensi tersebut melalui Keputusan Presiden No.36 Tahun 1990 dan mulai berlaku sejak 5 Oktober 1990. Dengan ikutnya Indonesia dalam mengesahkan konvensi tersebut maka Indonesia terikat dengan KHA dan segala konsekuensinya. Artinya, setiap menyangkut tentang kehidupan anak harus mengacu pada KHA dan tidak ada pilihan lain kecuali melaksanakan dan menghormatinya maka akan memiliki pengaruh yang negative dalam hubungan international. Dalam mewujudkan pelaksanaan KHA maka pemerintah Indonesia telah membuat aturan hukum dalam upaya melindungi anak. Aturan hukum tersebut telah tentang dalam UU No. 23 Tahun 2002 tentang perlindungan anak yang disahkan pada tanggal 22 Oktober 2002. Jadi jelaslah bahwa perlindungan anak mutlak harus dilakukan karena mulai dari tingkat International dan National sudah memiliki instrument hukum.

Kesadaran universal ini, dari waktu ke waktu, menyentuh relung kemanusiaan sebagaimana ditunjukkan dengan upaya perbaikan terus menerus untuk menghargai keberadaan anak. Dalam konteks Indonesia, hal ini ditunjukkan dengan kehadiran Undang-Undang No.23 tentang Perlindungan Anak. Pasal 2 Undang-Undang ini menyebutkan Penyelenggaraan perlindungan anak berlandaskan Pancasila dan UUD RI Tahun 1945 serta prinsip-prinsip dasar Konvensi Hak-Hak Anak.

Konvensi Hak Anak (*Convention on the Rights of the Child*) adalah perjanjian yang mengikat secara yuridis dan politis di antara berbagai negara yang mengatur hal-hal yang berhubungan dengan Hak Anak. Hak Anak berarti Hak Asasi Manusia untuk Anak. Dengan kata lain Hak Anak merupakan bagian integral dari HAM dan KHA merupakan bagian integral dari instrument internasional di bidang HAM. KHA mendefinisikan “anak” secara umum sebagai manusia yang umurnya belum mencapai 18 tahun, namun diberikan juga pengakuan terhadap batasan umur yang berbeda yang mungkin diterapkan dalam perundangan nasional (Susilowati, dkk, 2004: 2-3).

Kenapa perlu ada Hak Asasi untuk Anak? Karena anak mempunyai kebutuhan-kebutuhan khusus berhubungan dengan situasinya sebagai anak yang rentan, tergantung dan berkembang. Dalam kaitannya dengan HAM, Konvensi Hak Anak berarti:

1. Menegaskan berlakunya HAM bagi semua tingkat usia, misalnya hak untuk bebas dari perlakuan aniaya, hak atas identitas dan kewarganegaraan dan hak atas jaminan sosial;
2. Meningkatkan standar HAM agar lebih sesuai dengan anak-anak, misalnya tentang kondisi kerja, penyelenggaraan peradilan anak, serta kondisi perenggutan kemerdekaan;
3. Mengatur masalah-masalah yang khusus berhubungan dengan anak, misalnya pendidikan dasar, adopsi dan hubungan dengan orangtua (Susilowati, dkk, 2004: 4).
4. Ada empat prinsip yang terkandung dalam KHA, yaitu:

5. Non-diskriminasi, artinya semua hak yang diakui dan terkandung dalam KHA harus diberlakukan kepada setiap anak tanpa pembedaan apapun. Prinsip ini merupakan pencerminan dari prinsip universalitas HAM.
6. Yang terbaik bagi anak (*best interests of the child*), artinya bahwa dalam semua tindakan yang menyangkut anak, maka apa yang terbaik bagi anak haruslah menjadi pertimbangan yang utama.
7. Kelangsungan hidup dan perkembangan anak (*survival and development*), artinya bahwa hak hidup yang melekat pada diri setiap anak harus diakui dan bahwa hak anak atas kelangsungan hidup dan perkembangannya harus dijamin. Prinsip ini mencerminkan prinsip indivisibility HAM.
8. Penghargaan terhadap pendapat anak (*respect for the views of the child*) maksudnya bahwa pendapat anak, terutama jika menyangkut hal-hal yang mempengaruhi kehidupannya, perlu diperhatikan dalam setiap pengambilan keputusan (Susilowati, dkk, 2004: 6-7).

Indonesia meratifikasi KHA dengan Keputusan Presiden No.36/1990 tertanggal 25 Agustus 1990. Tetapi KHA berlaku di Indonesia mulai 5 Oktober 1990, sesuai pasal 49 ayat 2, “Bagi tiap-tiap negara yang meratifikasi atau yang menyatakan keikutsertaan pada Konvensi (Hak Anak) setelah diterimanya instrument ratifikasi atau instrument keikutsertaan yang kedua puluh, konvensi ini akan berlaku pada hari ketigapuluh setelah tanggal diterimanya instrument ratifikasi atau instrument keikutsertaan dari negara yang bersangkutan”.

Mengamati tentang hak anak di Raudhatul Athfal Ar-Rasyid, pelanggaran justru banyak dilakukan oleh pihak orangtua terhadap anak, walaupun dengan dalih demi kebaikan diri anak, namun tetap saja itu melanggar hak asasi manusia yang termaktub dalam prinsip KHA, seperti; (1) perlakuan yang salah pendekatan pembelajaran, mengajarkan anak dengan paksaan/kekerasan/ancaman, serta memberikan *funishment* yang kurang tepat (misalnya dengan kekerasan fisik), merupakan pelanggaran hak anak dalam memperoleh perlakuan yang baik; (2) pemaksaan anak untuk mengikuti berbagai les, hal ini melanggar hak anak karena mengurangi haknya untuk bermain, kerana bermain sesungguhnya sangat dibutuhkan anak dalam proses perkembangannya; (3) kurang menghargai hasil yang telah diraih anak; hal ini melanggar prinsip penghargaan terhadap anak. Berbagai pelanggaran ini tidak disadari oleh orangtua karena mereka memiliki ekspektasi yang tinggi terhadap anak-anaknya tanpa memperhatikan proses perkembangan anaknya yang masih berusia dini. Untuk itu dibutuhkan pemahaman dan pendidikan bagi orangtua khususnya pada masyarakat golongan bawah yang jarang tersentuh pendidikan keluarga, dalam memahami hak-hak anak yang merupakan tanggungjawab orangtua dan masyarakat untuk memenuhinya.

#### *Implementasi Hak Anak di Raudhatul Athfal*

Memperkenalkan anak-anak atas hak-haknya belumlah tentu banyak orang setuju. “Nanti mereka berani melawan orangtua. Biarlah orang dewasa yang tahu dan sadar, agar, mereka dapat menjaga, melindungi dan memenuhi hak-hak anak”; komentar orang dewasa terdengar. Ada pemahaman yang salah tampaknya, ketika seseorang mengetahui hak-haknya maka yang terbayang hanya tuntutan-tuntutan mendapatkan hak dan akan melupakan tanggungjawabnya. Sesungguhnya bukanlah demikian. Hak-hak anak atau Hak Asasi Manusia merupakan penghargaan atas manusia yang perlu dijaga, dipelihara, dan dipenuhi. Ketika manusia sadar akan hak-haknya, ini akan menuntun kita pada tatanan kehidupan dunia yang lebih baik. Maka kami pikir bahwa anak-anak perlu mengetahui hak-haknya (Remalia, 2004; v).

Anak memiliki hak, lantas siapa yang akan menjaga, melindungi dan memenuhi hak-hak itu? Pemegang kewajiban adalah negara, maksudnya adalah pihak yang diberi kekuasaan untuk menjalankan pemerintahan dan mengatur kehidupan masyarakat, mengubah undang-undang dan peraturan hukum serta mengawasi pelaksanaannya, mereka adalah pemerintah, DPR/DPRD, dan Kehakiman. Kewajibannya adalah (1) menghargai, artinya negara tidak boleh melanggar hak-hak anak; (2) melindungi, artinya negara membuat peraturan-peraturan yang melindungi anak dari ancaman bahaya, (3) memenuhi, artinya negara harus membuat program-program agar hak-hak anak dapat terpenuhi. Negara juga berkewajiban menyebarluaskan pengetahuan tentang hak-hak anak kepada semua orang melalui berbagai cara. Apabila negara tidak menjalankan kewajibannya maka negara telah melakukan pelanggaran. Sedangkan pihak yang bertanggungjawab adalah orangtua dan masyarakat, mereka harus ikut menjaga, memelihara dan memenuhi hak-hak anak. Tanpa keterlibatan orangtua dan masyarakat maka penegakan hak-hak anak tidak bisa berjalan baik.

Anak berarti setiap manusia yang berusia di bawah delapan belas tahun kecuali, berdasarkan undang-undang yang berlaku untuk anak-anak, kedewasaan telah dicapai lebih cepat (pasal 1, KHA, 1989). Negara-negara peserta akan mengambil semua langkah legislative, administrative, dan lain sebagainya untuk pelaksanaan hak-hak yang diakui dalam Konvensi (Hak Anak) (pasal 4, KHA, 1989). Negara-negara peserta berusaha untuk membuat prinsip-prinsip dan ketentuan-ketentuan Konvensi diketahui secara luas, dengan cara yang tepat dan aktif, dan kepada orang dewasa dan anak-anak (pasal 42, KHA, 1989).

Berdasarkan hal tersebut di atas, Raudhatul Athfal Ar-Rasyid selaku bagian dari masyarakat pelaksana pendidikan Islam bagi anak usia dini, berupaya mengimplementasikan hak-hak anak khususnya dalam bidang pendidikan. Perancangan pembelajaran mengenai hak anak diberikan, sesuai dengan kebijakan pemerintah yang tertuang dalam Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor 3489 Tahun 2016 tentang Kurikulum Raudhatul Athfal. Kurikulum RA mengacu pada Kurikulum 2013 PAUD yang berbasis kompetensi, yaitu keterpaduan antara sikap (spiritual dan sosial), pengetahuan, dan keterampilan. Memiliki tujuan terbentuknya sumber daya manusia yang produktif, kreatif, inovatif, dan berkarakter. Dalam kurikulum RA, dijelaskan tentang prinsip-prinsip pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan anak.

Ada enam program pengembangan bagi anak usia dini, yaitu nilai agama dan moral (NAM), sosial emosional, fisik motorik, kognitif, bahasa, dan seni.

1. Dalam program pengembangan NAM, anak-anak diberikan pendidikan Islam tentang mempercayai Tuhan melalui ciptaan-Nya, menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan sekitarnya sebagai rasa syukur kepada Tuhan, memiliki sikap jujur, mengenal dan dapat melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa, serta mengenal dan menunjukkan perilaku baik dan santun sebagai cerminan akhlak mulia.
2. Dalam program pengembangan sosial emosional, anak-anak dididik agar memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri, disiplin, sabar, mandiri, peduli, menghargai/toleran, mampu menyesuaikan diri, tanggungjawab, menunjukkan reaksi emosi secara wajar, dan mampu mengungkapkan kebutuhan, keinginan dan minat diri dengan cara yang tepat.
3. Dalam program pengembangan fisik motorik, anak-anak dididik agar memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat, seperti terbiasa makan makanan yang sehat, memelihara kesehatan diri, menjaga keamanan diri dari orang, tempat, dan benda berbahaya, serta dapat melindungi diri dari percobaan kekerasan, termasuk kekerasan seksual (melindungi anggota

tubuh yang terlarang seperti, mulut, dada, alat kelamin, pantat, dan waspada terhadap orang asing/tidak dikenal), hal ini merupakan penerapan dari kebijakan pemerintah dalam Instruksi Presiden Nomor 5 Tahun 2014 tentang Gerakan Nasional Anti Kejahatan Seksual terhadap anak.

4. Dalam program pengembangan bahasa, anak-anak dididik agar memiliki sikap rendah hati dan santun kepada orangtua, guru, dan teman. Memiliki kemampuan berbahasa reseptif (memahami bahasa), berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa baik verbal maupun non-verbal), dan keaksaraan awal melalui bermain.
5. Dalam program pengembangan kognitif, anak-anak dididik agar memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu, kreatif, mampu memecahkan masalah sehari-hari secara kreatif, mengenal benda-benda disekitarnya, mengenal lingkungan sosialnya, lingkungan alam, dan dapat menggunakan teknologi sederhana.
6. Dalam program pengembangan seni, anak-anak dididik agar memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis, mengenal dan mampu menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media.

### Kesimpulan

Raudhatul Athfal merupakan lembaga pendidikan Islam anak usia dini yang berupaya mengimplementasi hak anak khususnya dalam bidang pendidikan, dengan memberikan pendidikan Islam yang baik kepada anak. Hak Anak dalam perspektif Hukum Islam, di Raudhatul Athfal anak memiliki hak mendapatkan pendidikan agama; pendidikan sholat; pendidikan adab yang baik (akhlakul karimah); hak mendapat pengajaran yang baik; hak mendapat pengajaran Alquran; hak mendapat pendidikan dan pengajaran baca tulis; hak mendapat perawatan dan pendidikan kesehatan; hak mendapat tempat yang baik dalam hati orang tua dan guru; serta hak mendapat perhatian dan kasih sayang yang tulus dan ikhlas. Hak Anak dalam perspektif HAM, di Raudhatul Athfal anak berhak mendapat perlakuan yang baik, tanpa adanya diskriminasi, pemberian pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak, serta penghargaan terhadap pendapat anak. Pelanggaran HAM justru tanpa disadari sering dilakukan oleh orangtua selaku pihak yang seharusnya bertanggungjawab terhadap pemenuhan hak anak. Implementasi Hak Anak di Raudhatul Athfal. Raudhatul Athfal selaku bagian dari masyarakat pelaksana pendidikan Islam bagi anak usia dini, berupaya mengimplementasikan hak-hak anak khususnya dalam bidang pendidikan. Raudhatul Athfal menggunakan Kurikulum RA yang berbasis kompetensi, yaitu keterpaduan antara sikap (spiritual dan sosial), pengetahuan, dan keterampilan. Memiliki tujuan terbentuknya sumber daya manusia yang produktif, kreatif, inovatif, dan berkarakter. Ada enam program pengembangan bagi anak usia dini yang diterapkan, yaitu nilai agama dan moral (NAM), sosial emosional, fisik motorik, kognitif, bahasa, dan seni.

Dalam penyelenggaraan pendidikan lembaga pendidikan anak usia dini agar memperhatikan hak-hak anak, sehingga hak anak tidak terabaikan, khususnya dalam memberikan pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan anak. Pihak sekolah sekolah juga diharapkan mampu memberikan edukasi kepada orangtua siswa tentang hak-hak anak dalam keluarga, sehingga orangtua memperoleh pemahaman tentang apa yang seharusnya mereka lakukan dalam mendidik anak, sebagai amanah dari Allah SWT dan sebagai generasi penerus bangsa.

## Referensi

- Hasan Nasution dan Bahtiar Effendi (1987). *Hak Asasi Manusia Dalam Islam*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Ima Susilowati, dkk. (2004). *Pengertian Konvensi Anak. For every child, Health, Education, Equality, Protection, Advance Humanity. Unicef*. Jakarta: Harapan Prima
- Martuti, A. (2009). *Mendirikan dan Mengelola PAUD*. Yogyakarta: Kreasi Wacana
- Remalia (2004). *Aku Anak Dunia*. Jakarta: Yayasan Aulia, didukung oleh Unicef, USAID, Save the Children, terre des homes, dan Hak-Hak Anak Project.
- Shalahuddin Hamid, (2000). *Hak Asasi Manusia Dalam Perspektif Islam*. Jakarta: Amisisco.
- Shihab, Alwi (1999). *Islam Inklusif: Menuju Sikap Terbuka dalam Beragama*. Bandung: Mizan.
- Departemen Sosial, *Undang-Undang RI No.23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak*. Jakarta: Direktorat Bina Pelayanan Sosial Anak.
- Kementerian Agama RI. (2016). *Keputusan Direktur Jendral Pendidikan Islam Nomor: 3489 tahun 2016 tentang Kurikulum Raudhatul Athfal*. Jakarta: Kementerian Agama RI
- Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 60 tahun 2013 tentang Pengembangan Anak Usia Dini Holistik-Integratif*
- Undang-Undang Nomor 39 Tahun 1999 tentang Hak Asasi Manusia*
- Abd.Wahid Hasyim, Yayat Suharyat, Noerhidayah (2009). "Implementasi Kebijakan Pemerintah Dalam Penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)". *Jurnal Edukasi*, Volume 1, Nomor 2, September 2009.
- Herfin Fahri (2015). "Dinamika Hukum Islam Masa Modern dan Problematikanya: Syari'ah dan Dasar-Dasar Hak Asasi Manusia (HAM)". *Jurnal Studi Keislaman Al-Hikmah*, Volume 5, Nomor 1, Maret 2015
- Imam Annas Mushlihin (2012). "Demokrasi dan Hak Asasi Manusia (HAM) Dalam Perspektif Hermeneutika Hukum Islam (Telaah Pemikiran Khaled Abou El-Fadl)". *Jurnal Kajian Hukum Islam Al-Manahij*, Volume VI, Nomor 1, Januari 2012.
- Imran Siswadi (2011). "Perlindungan Anak Dalam Perspektif Hukum Islam dan HAM". *Jurnal Al-Mawarid*, Volume XI, Nomor .2, Sep-Jan 2011.
- Muhammad Faisal Hamdani (2016). "Hukum Keluarga Islam Dalam Perspektif HAM Universal (UDHR) dan HAM Islam (UIDHR)". *Jurnal Ahkam*, Volume XVI, Nomor 1, Januari 2016.
- Fitriani (2007). "Kekerasan Terhadap Anak Dalam Rumah Tangga Studi Analisis Hukum Islam dan Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002". Probolinggo: Institusi Agama Islam Nurul Jadid
- Purwadi, I. (2006). *Penelitian Perdagangan (Traficking) Perempuan dan Anak di Nusa Tenggara Barat*. NTB: Lembaga Perlindungan Anak.



# Upaya Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Usia 3 - 4 Tahun Melalui Bermain Berkelompok

Etik Etika Sari

Received: 29 10 2017 / Accepted: 29 10 2017 / Published online: 13 6 2017

© 2017 Association of Indonesian Islamic Kindergarten Teachers Education Study Program

**Abstract** *This study aims to improve children's social skills through group-play in KB Pelangi Bina Bangsa. This research want to provide the insight and benefit to all parties involved in the world of early childhood education in the field of social skills in general, and KB Pelangi Bina Bangsa as a place of research in particular. This research used a classroom action research consisting of two cycles, each cycle consists of 4 stages, namely: planning, action implementation, observation and reflection. The subjects in this study were the students of KB Pelangi Bina Bangsa in age 3 – 4. It used observation as a method, data collection tool is observation sheet, documentation and interview. Based on the result of the research, after the action by applying group play activities, can improve the social skills of children in age 3 - 4 years in KB Pelangi Bina Bangsa. Before the action averaged 16.6% of the children in the category of complete then in the first cycle to 58% and in the second cycle increased to 91.7% of children in the category of complete.*

**Keywords:** social skill, group-play, early childhood

Abstrak Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan sosial anak melalui bermain berkelompok di KB Pelangi Bina Bangsa. Dengan penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan manfaat kepada semua pihak yang berkecimpung di dunia pendidikan anak usia dini di bidang keterampilan sosial pada umumnya dan KB Pelangi Bina Bangsa sebagai tempat penelitian pada khususnya. Penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus, setiap siklus terdiri dari 4 tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subyek dalam penelitian ini adalah anak Anak Usia 3-4 Tahun KB Pelangi Bina Bangsa. Metode yang digunakan adalah observasi, alat pengumpulan data adalah lembar observasi, dokumentasi dan wawancara. Berdasarkan hasil penelitian, setelah dilakukan tindakan dengan menerapkan kegiatan bermain berkelompok, dapat meningkatkan keterampilan sosial anak Anak Usia 3-4 Tahun KB Pelangi Bina Bangsa. Sebelum tindakan rata-rata diperoleh 16,6% anak yang masuk kategori tuntas kemudian pada siklus I menjadi 58% dan pada siklus II meningkat menjadi 91,7% anak yang masuk kategori tuntas.

Kata kunci: keterampilan sosial, bermain berkelompok.

## Pendahuluan

Usia 0-8 tahun merupakan usia emas atau *golden age* bagi anak karena pada usia ini perkembangan kecerdasan otak anak mencapai 50% ketika anak berusia 4 tahun dan bertambah 30 % pada 4 tahun berikutnya atau ketika anak berusia 8 tahun, masa ini hanya terjadi satu kali dalam kehidupan manusia karenanya pada usia ini sangat diperlukan stimulasi yang tepat untuk mengembangkan potensi serta kemampuan yang dimiliki oleh anak agar dapat berkembang optimal sesuai tingkat usianya (Sumiyati, 2014:18). Upaya yang dapat dilakukan untuk merangsang tumbuh kembang anak tersebut antara lain dengan stimulan intelektual, pemeliharaan kesehatan, pemberian nutrisi, dan penyediaan kesempatan-kesempatan yang luas untuk mengeksplorasi potensi anak dan kesempatan belajar bagi anak. Pada usia ini pengawasan serta kasih sayang dari orang tua sangat diperlukan untuk tumbuh kembang anak, pada usia dini ini akan lebih baik jika memasukan anak ke lembaga pendidikan anak usia dini atau PAUD, karena di lembaga ini anak akan memperoleh kesempatan bersosialisasi dengan teman sebayanya sejak usia dini, serta memperoleh stimulasi-stimulasi yang akan sangat berguna untuk tumbuh kembang AUD.

Sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 bahwasanya Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan, untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pertumbuhan dan perkembangan yang dimaksud antara lain mencakup semua aspek perkembangan anak, baik aspek moral agama, fisik, bahasa, kognitif, sosial, emosional, dan seni. Aspek-aspek tersebut merupakan satu kesatuan yang saling terkait, yang dirangsang secara seimbang sehingga anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal (Sumiyati, 2014:12).

Di lembaga PAUD sendiri pembelajaran untuk AUD meliputi 5 aspek pola perkembangan anak, yakni Aspek Agama dan Moral, Kognitif, Sosial Emosional, Bahasa, serta kemampuan motorik anak yang meliputi motorik halus serta motorik kasar. Setiap aspek perkembangan yang dimiliki anak ini sangat penting untuk dikembangkan karena ke 5 aspek tersebut saling berhubungan erat dan saling menunjang satu dengan yang lainnya. Namun khusus untuk kemampuan sosial emosional anak yang menjadi fokus peneliti dalam penelitian ini, peneliti menilai bahwa seorang anak meskipun memiliki kemampuan kognitif, moral dan agama, motorik serta bahasa yang baik namun apabila anak tersebut tidak memiliki kemampuan sosial emosional yang baik maka anak tersebut akan kesulitan untuk mengaktualisasikan diri dengan semua kemampuannya tersebut, yang akhirnya bisa membuat perkembangan anak selanjutnya tidak optimal. Elizabeth B. Hurlock dalam bukunya perkembangan anak, Elisabeth B. Hurlock jilid 1 menyebutkan bahwa keterlambatan di bidang yang dominan pada usia tertentu cenderung mengganggu perkembangan dalam bidang yang berkaitan. Hurlock mengambil contoh telah ditemukan bahwa anak yang tidak populer kehilangan kesempatan untuk bermasyarakat. Dengan terputusnya hubungan sosial dengan teman sebaya, anak itu kehilangan kesempatan untuk mengembangkan ketrampilan motorik, kecakapan berkomunikasi, dan pengendalian emosi. Akibatnya seluruh pola perkembangan terganggu. contoh nyata yang peneliti temui di kelompok bermain adalah banyak anak-anak memiliki kemampuan berbahasa, motorik, ataupun kognitif yang baik, akan tetapi ketika anak diminta untuk menunjukkan kemampuannya tersebut selama pembelajaran, anak tersebut tidak

mau karena takut ataupun merasa malu. Permasalahan-permasalahan seperti inilah yang pada akhirnya membuat penulis tertarik untuk mengambil tema sosial dalam penulisan PTK ini.

Pola perilaku sosial atau tidak sosial dibina pada masa kanak-kanak awal atau masa pembentukan, pengalaman sosial awal sangat menentukan kepribadian setelah anak menjadi dewasa. Banyaknya pengalaman kebahagiaan mendorong anak untuk mencari pengalaman itu lagi dan untuk menjadi orang yang mempunyai sifat sosial (Elizabeth B Hurlock, 1997:256). Banyaknya pengalaman yang tidak menyenangkan mungkin menimbulkan sikap yang tidak sehat terhadap pengalaman sosial dan terhadap orang pada umumnya. pengalaman yang tidak menyenangkan yang terlalu banyak juga mendorong anak menjadi tidak sosial dan anti sosial (Elizabeth B Hurlock, 1997:261). Mengingat bahwa masa kanak-kanak awal terjadi disaat anak berusia 2-6 tahun, di mana didalamnya terdapat rentang usia anak memasuki lembaga pendidikan PAUD, maka sudah seyakinya jika para guru PAUD harus mampu memahami tingkat perkembangan sosial anak didiknya sehingga mampu memberikan stimulasi yang bisa mengasah ketrampilan sosial anak.

Salah satu karakteristik cara belajar anak usia dini adalah belajar melalui bermain atau bermain sambil belajar. Dalam mengembangkan ketrampilan sosial anak, kegiatan bermain berkelompok bersama teman dinilai efektif dalam mengasah ketrampilan bersosial anak, karena didalamnya anak akan belajar berinteraksi dengan teman sebayanya, belajar menyelesaikan konflik antar teman, belajar simpati, empati dalam memahami orang lain. Kegiatan bermain dapat memberikan dampak positif pada kematangan anak dilihat dari sisi sosial dan kemampuannya dalam menyeimbangkan emosi. Tanpa bermain, seorang anak akan menjadi anak yang egois, senang menguasai orang lain, memiliki pikiran yang sempit, dan tidak akan disenangi oleh orang lain (Sumiyati, 2014:263). Karenanya penulis memilih metode bermain berkelompok dalam penelitian PTK ini karena diharapkan melalui bermain berkelompok dapat meningkatkan ketrampilan sosial anak usia 3-4 tahun di KB Pelangi Bina Bangsa Desa Semirejo, Gembong, Tahun Pelajaran 2016/2017

Ketrampilan sosial siswa KB Pelangi Bina Bangsa, Desa Semirejo, Gembong, Tahun Pelajaran 2016/2017 masih rendah, dari hasil observasi yang dilakukan peneliti di KB Pelangi Bina Bangsa pada tanggal 1-3 Desember 2016 ini bisa dilihat dari interaksi yang dilakukan anak antar teman maupun dengan guru ketika pembelajaran berlangsung, sebagian anak masih banyak yang diam saja ketika ditanyai oleh guru, tidak mau berbicara dengan temannya, jarang mau bermain bersama saat istirahat, serta masih menempel dengan orangtuanya. Dan pada beberapa anak lainnya terkesan mendominasi ketika bermain bersama, senang meminjam barang teman dengan merebut serta mengganggu anak yang lebih pendiam. Dari 12 siswa di kelas hanya ada 2 siswa yang penulis nilai memiliki ketrampilan sosial yang baik dengan siswa tersebut menunjukkan sikap mau berbagi mainan atau makanan ketika istirahat, sering tersenyum kepada temanya yang lain dan berusaha mengajak bicara teman lainnya di dalam maupun di luar kelas, anak menunjukkan rasa percaya diri serta senang bekerja dalam kelompok.

Adapun standar minat belajar yang baik menurut kriteria KB Pelangi Bina Bangsa yang ditetapkan oleh Kepala KB Pelangi Bina Bangsa, yaitu disesuaikan dengan Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak dalam lingkup perkembangan sosial emosional untuk anak usia 3-4 tahun, yang terdapat dalam Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini 2013. Adapun dari keseluruhan siswa dikatakan mencapai ketuntasan dalam menunjukkan minat belajar yang tinggi apabila dari keseluruhan jumlah siswa terdapat minimal 75% yang memenuhi kriteria tersebut. Selain itu peneliti juga melihat bahwa cara guru dalam membimbing anak ketika menyampaikan pembelajaran masih jarang memberikan tugas untuk diselesaikan secara berkelompok, atau

masih sering memberikan tugas individu kepada siswa, sehingga tidak memberikan lebih banyak kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan teman lainnya.

Menilik permasalahan yang peneliti temui di KB Pelangi Bina Bangsa, maka peneliti ingin menerapkan metode pembelajaran dengan bermain berkelompok, serta guru pembimbing diharapkan mendampingi serta memancing anak untuk dapat membangun kerja sama dalam kelompok sehingga terjadi interaksi sosial dalam pembelajaran yang pada akhirnya diharapkan dapat meningkatkan ketrampilan sosial anak di KB Pelangi Bina Bangsa dari yang tadinya hanya sekitar 16,6% hingga menjadi 75 % atau sekitar 9 anak.

Berdasarkan permasalahan di atas peneliti ingin melakukan tindakan meningkatkan ketrampilan sosial anak di PAUD Pelangi Bina Bangsa melalui metode bermain berkelompok yang lebih bervariasi. Adapun tindakan yang dilakukan peneliti terdiri dari 2 siklus, yaitu tindakan pertama menggunakan metode bermain berkelompok ular naga dan tindakan kedua menggunakan metode bermain berkelompok estafet karet gelang. Melalui 2 siklus diatas, diharapkan kenaikan minat belajar anak dalam mengikuti pembelajaran di PAUD Pelangi Bina Bangsa sesuai target peneliti.

#### Metode

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, metode yang digunakan adalah dengan melakukan tindakan yang berlokasi pada KB Pelangi Bina Bangsa yang beralamat di Desa Semirejo Kecamatan Gembong Kabupaten Pati. Bersebelahan dengan SD Semirejo 01. 2017 selama 4 bulan, dimulai bulan November 2016 dan diakhiri bulan Pebruari 2017. Pembuatan desain penelitian dan bimbingan proposal dilakukan pada bulan pertama yaitu November 2016. Pada bulan kedua yaitu bulan Desember digunakan sebagai pelaksanaan penyusunan instrument penelitian, serta observasi awal, dan untuk pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada bulan Desember dan bulan Januari 2017 sedangkan analisis data dilaksanakan pada bulan Januari 2017. Kegiatan penyusunan laporan penelitian dilaksanakan pada bulan Februari 2017.

Subyek penelitian ini adalah siswa KB Pelangi Bina Bangsa Desa Semirejo Kecamatan Gembong Kabupaten Pati tahun pelajaran 2016/2017. Yang berjumlah 12 siswa terdiri atas 10 orang siswa perempuan dan 2 orang siswa laki-laki. Sumber data berasal dari tiga sumber yaitu data pertama bersumber dari data kondisi awal sebelum tindakan, data kedua bersumber dari data kondisi siklus 1, dan data ketiga bersumber dari data siklus 2. Masing-masing data terdiri dari data tentang ketrampilan sosial anak KB Pelangi Bina Bangsa tahun pelajaran 2016/2017 yang tersusun dalam bentuk tabel.

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data terdiri dari dua teknik yaitu: teknik dokumentasi, observasi dan wawancara. Pada penelitian ini peneliti mengumpulkan beberapa dokumentasi antara lain; Dokumen tentang kondisi awal ketrampilan sosial pada siswa KB Pelangi Bina Bangsa Tahun Pelajaran 2015/2016, serta dokumen tentang ketrampilan sosial pada siswa KB Pelangi Bina Bangsa Tahun Pelajaran 2015/2016 selama kegiatan bermain kelompok berlangsung, berupa foto. Observasi yang dilakukan pada penelitian ini tentang tingkat ketrampilan sosial siswa pada siklus 1 dan pada siklus 2. Serta wawancara yang dilakukan mengenai tingkat ketrampilan sosial di KB Pelangi Bina Bangsa Desa Semirejo tahun pelajaran 2016/2017.

Penelitian ini dilakukan dengan 2 tindakan, yaitu pertama dilakukan dengan bermain kelompok permainan ular naga. Sedangkan tindakan kedua dengan bermain berkelompok

estafet karet gelang menggunakan sedotan. Setiap tindakan dilakukan dengan tahapan perencanaan (*planning*), melakukan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi.

#### Hasil Penelitian

Sebelum penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan, maka peneliti mengadakan observasi dan pengumpulan data KB Yang akan diberi tindakan, yaitu KB Pelangi Bina Bangsa, Desa Semirejo Kec. Gembong Kab. Pati, Tahun Pelajaran 2016/2017. Pengetahuan awal ini perlu diketahui agar kiranya penelitian ini sesuai dengan apa yang diharapkan oleh peneliti, apakah benar kiranya KB Pelangi Bina Bangsa ini perlu tindakan yang sesuai dengan apa yang akan diteliti oleh peneliti yaitu bermain berkelompok untuk meningkatkan ketrampilan sosial anak. Kondisi awal ketrampilan sosial anak di KB Pelangi Bina Bangsa sebelum menerapkan bermain berkelompok dalam pembelajaran kurang begitu baik, ini bisa dilihat dari kurangnya interaksi antar anak, interaksi anak dengan guru, serta kurangnya kemampuan kerjasama dalam menyelesaikan tugas, sehingga dirasa pembelajaran menjadi tidak optimal.

Tabel 1.  
Hasil Pra Siklus

| NO         | NAMA ANAK | PRA SIKLUS | TUNTAS                               | BELUM TUNTAS                        |
|------------|-----------|------------|--------------------------------------|-------------------------------------|
| 1.         | ZULFIA    | ○          |                                      | √                                   |
| 2.         | RAFI      | ○          |                                      | √                                   |
| 3.         | ANDIN     | ○          |                                      | √                                   |
| 4.         | FARA      | ○          |                                      | √                                   |
| 5.         | SYAQILA   | ○          |                                      | √                                   |
| 6.         | NAFILA    | ●          | √                                    |                                     |
| 7.         | ANINDITA  | ○          |                                      | √                                   |
| 8.         | DONY      | ○          |                                      | √                                   |
| 9.         | ZAHRA A   | ●          | √                                    |                                     |
| 10.        | REVA      | ○          |                                      | √                                   |
| 11.        | ZAHRA B   | ○          |                                      | √                                   |
| 12.        | SILA      | ○          |                                      | √                                   |
| Prosentase |           |            | $\frac{2}{12} \times 100\% = 16,6\%$ | $\frac{10}{12} \times 100 = 83,4\%$ |

Dari tabel dan data diatas terlihat bahwa tingkat ketrampilan sosial anak yang dapat dikatakan tuntas saat pembelajaran baru 2 orang anak atau sebanyak 16,6% yang dapat dikatakan tuntas. Sedangkan anak yang tingkat ketrampilan sosialnya masih kurang atau dikatakan belum tuntas sebanyak 10 anak atau 83,4%. Sehingga dilihat dari hasil tersebut peneliti dan teman sejawat mengambil tindakan perbaikan pada siklus 1.

#### Hasil penelitian pada siklus I

Dimulai dengan tahapan perencanaan yang diawali dengan pengenalan terhadap permainan ular naga, selanjutnya bersama teman sejawat melakukan penyusunan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan metode bermain berkelompok. Kemudian membuat RKH (Rencana Kegiatan Harian). Di dalam RKH memuat langkah-langkah pembelajaran, alat peraga

yang di gunakan, format evaluasi serta format observasi pembelajaran. Peneliti dan kolaborator menyeleksi topik yang akan dipakai dalam proses pembelajaran di kelas.

Penerapan tindakan yang mengacu pada langkah-langkah pembelajaran yang tertulis dalam RKH. Langkah pembelajaran yang disusun pada siklus pertama difokuskan pada kegiatan pembelajaran di kelas secara kelompok yang dilaksanakan selama 10 hari kegiatan belajar. Langkah kegiatan yang dilakukan selama penelitian adalah; Guru melaksanakan pembelajaran sesuai RKH yang telah disusun bersama antara peneliti dengan teman sejawat, Guru dan siswa melakukan tanya jawab mengenai permainan ular naga, Guru mengenalkan siswa mengenai permainan ular naga, cara bermain serta aturan mainnya, Guru mengajak siswa bermain ular naga bersama, dengan tetap dipandu oleh guru, Setelah siswa dirasa dapat bermain sendiri, guru akan menepi guna mengamati siswa bermain sambilmelakukan observasi, Guru akan memberi semangat ke pada siswa selama permainan berlangsung serta tetap memantau dan mendampingi siswa, Guru sebagai fasilitator dan motivator bagi siswa, khususnya siswa yang kesulitan mengikuti permainan.

Setelah melakukan perbaikan di siklus 1, maka peneliti menemukan beberapa peningkatan ketrampilan sosial anak dalam permainan berkelompok ular naga, anak-anak mulai saling dapat berinteraksi dengan baik, dan mau saling bekerjasama selama permainan berlangsung, pada kegiatan hari ke enam sampai ke sepuluh telah terjadi kenaikan ketrampilan sosial pada 2 orang anak. Jadi dari 12 orang anak, 7 orang anak atau sebesar 58 % sudah mengalami peningkatan sedangkan 5 orang anak atau sebesar 42 % masih kelihatan pasif dalam permainan. Keadaan ini dapat dilihat dari tabel di bawah ini :

Tabel 2.  
Hasil siklus 1

| NO        | NAMA ANAK | SIKLUS 1 | TUNTAS                             | BELUM TUNTAS                       |
|-----------|-----------|----------|------------------------------------|------------------------------------|
| 1.        | ZULFIA    | ○        |                                    | √                                  |
| 2.        | RAFI      | ○        |                                    | √                                  |
| 3.        | ANDIN     | ○        |                                    | √                                  |
| 4.        | FARA      | ●        | √                                  |                                    |
| 5.        | SYAQILA   | ●        | √                                  |                                    |
| 6.        | NAFILA    | ●        | √                                  |                                    |
| 7.        | ANINDITA  | ○        |                                    | √                                  |
| 8.        | DONY      | ○        |                                    | √                                  |
| 9.        | ZAHRA A   | ●        | √                                  |                                    |
| 10.       | REVA      | ●        | √                                  |                                    |
| 11.       | ZAHRA B   | ●        | √                                  |                                    |
| 12.       | SILA      | ●        | √                                  |                                    |
| Posentase |           |          | $\frac{7}{12} \times 100\% = 58\%$ | $\frac{5}{12} \times 100\% = 42\%$ |

Dari tabel di atas, jumlah anak yang tingkat ketrampilan sosialnya dikategorikan baik adalah sebanyak 7 orang anak atau 58 % sedangkan sebanyak 5 orang anak atau 42 % masih memerlukan bimbingan lagi untuk meningkatkan ketrampilan sosial melalui permainan kelompok, sehingga peneliti mengkategorikan belum tuntas. Meskipun dalam perbaikan siklus 1 ini mengalami kenaikan prosentase tetapi hasil yang diperoleh belum memenuhi target

indikator keberhasilan yang telah ditentukan. Maka peneliti mengadakan kembali pada siklus selanjutnya yaitu menggunakan metode permainan berkelompok estafet karet gelang.

Pada siklus 1 yang ada tersebut maka perlu diadakan suatu tindakan untuk meningkatkan ketrampilan sosial anak melalui permainan berkelompok di KB Pelangi Bina Bangsa, Desa Semirejo Kec. Gembong Kab. Pati. Berdasarkan tanya jawab yang dilakukan peneliti terhadap anak, terungkap bahwa masih ada beberapa anak yang kurang bisa mengikuti permainan dikarenakan masih malu dan kurang tertarik dengan jenis permainan yang dimainkan. Peneliti juga mendapatkan beberapa kesulitan dalam pelaksanaan siklus 1 seperti anak yang tidak mau lepas dari orangtuanya, anak yang jatuh dan menangis ditengah permainan dikarenakan teman yang didepanya berjalan terlalu cepat dll. Bertolak dari kondisi awal tersebut, maka peneliti merencanakan tindakan penelitian dengan permainan berkelompok estafet karet gelang agar anak merasa lebih tertantang dan mau ikut bermain bersama.

#### *Hasil penelitian pada siklus II*

Dimulai dengan tahapan perencanaan yang dimulai dengan pengenalan permainan berkelompok estafet karet gelang. Siklus kedua sama dengan siklus pertama. Siklus yang kedua juga terdiri dari empat tahapan. Pada perencanaan dilakukan identifikasi masalah yang timbul pada siklus pertama. Kegiatan ini dilakukan oleh pihak peneliti dan teman sejawat dengan mengacu hasil refleksi siklus pertama. Selanjutnya, dilakukan pemecahan alternative pemecahan masalah yang dilakukan pada tahap tindakan penyusunan rencana pembelajaran yang mencakup alternatif pemecahan masalah pada siklus pertama yang disusun sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran dengan permainan berkelompok estafet karet gelang.

Penerapan tindakan yang mengacu pada langkah-langkah pembelajaran yang tertulis dalam RKH. Langkah-langkah yang disusun pada siklus pertama difokusnya pada kegiatan bermain berkelompok permainan ular naga sedangkan pada siklus 2 ini pembelajaran untuk meningkatkan ketrampilan sosial menggunakan metode bermain berkelompok estafet karet gelang. Langkah kegiatan yang dilakukan selama penelitian adalah; Guru melaksanakan pembelajaran sesuai RKH yang telah disusun bersama antara peneliti dengan teman sejawat, Guru dan siswa melakukan tanya jawab mengenai permainan ular naga, Guru mengenalkan siswa mengenai permainan ular naga, cara bermain serta aturan mainnya, Guru mengajak siswa bermain ular naga bersama, dengan tetap dipandu oleh guru, Setelah siswa dirasa dapat bermain sendiri, guru akan menepi guna mengamati siswa bermain sambilmelakukan observasi, Guru akan memberi semangat ke pada siswa selama permainan berlangsung serta tetap memantau dan mendampingi siswa, Guru sebagai fasilitator dan motivator bagi siswa, khususnya siswa yang kesulitan mengikuti permainan.

Pada pelaksanaan siklus 2 ini tampak sekali bahwa anak sangat antusias mengikuti permainan estafet karet gelang ini, interaksi anak dengan temannya meningkat, kemampuan kersama anak juga meningkat, sehingga mereka tidak lagi sungkan untuk berbicara dan bercanda satu sama lain dan permainan ini bisa berlangsung dalam suasana gembira. Dari hasil belajar siklus 2 dapat dilihat pada tabel dan grafik berikut:

Tabel 3.  
Hasil Siklus 2

| NO.        | NAMA ANAK | TUNTAS                                | BELUM TUNTAS                        |
|------------|-----------|---------------------------------------|-------------------------------------|
| 1.         | ZULFIA    | √                                     |                                     |
| 2.         | RAFI      |                                       | √                                   |
| 3.         | ANDIN     | √                                     |                                     |
| 4.         | FARA      | √                                     |                                     |
| 5.         | SYAQILA   | √                                     |                                     |
| 6.         | NAFILA    | √                                     |                                     |
| 7.         | ANINDITA  | √                                     |                                     |
| 8.         | DONY      | √                                     |                                     |
| 9.         | ZAHRA A   | √                                     |                                     |
| 10.        | REVA      | √                                     |                                     |
| 11.        | ZAHRA B   | √                                     |                                     |
| 12.        | SILA      | √                                     |                                     |
| Prosentase |           | $\frac{11}{12} \times 100\% = 91,7\%$ | $\frac{1}{12} \times 100\% = 8,3\%$ |

Dari tabel diatas, jumlah anak yang mengalami peningkatan ketrampilan sosial melalui metode bermain berkelompok adalah 11 anak atau sebesar 91,7 % dapat dikatagorikan tuntas, sedangkan 1 anak atau sebesar 8,3 % masih memerlukan bimbingan guru yang lebih banyak guna peningkatan ketrampilan sosial anak melalui metode bermain berkelompok, sehingga peneliti bersama teman sejawat mengkatagorikanya belum tuntas.

Pada siklus II yang ada tersebut maka perlu diadakan suatu tindakan untuk meningkatkan kemampuan ketrampilan sosial anak melalui permainan berkelompok di KB Pelangi Bina Bangsa Semirejo Gembong. Dari data hasil observasi dan data hasil belajar anak pada akhir pelaksanaan perbaikan pembelajaran dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan perbaikan pada siklus 2 berjalan baik. Dalam hal ini proses KBM antara guru dan hasil belajar anak memuaskan yaitu 11 anak atau 91,7% dari 12 anak. Sehingga indikator keberhasilan yang telah ditentukan tercapai.

#### Pembahasan

Sebagaimana kita ketahui bahwa perkembangan ketrampilan sosial anak melalui beberapa fase. Perkembangan merupakan suatu proses kumulatif. Artinya perkembangan terdahulu akan menjadi dasar pijakan untuk perkembangan selanjutnya. Dengan demikian apabila terjadi hambatan pada perkembangan terdahulu maka akan menjadi masalah untuk perkembangan tahapan selanjutnya dan juga akan berpengaruh pada aspek perkembangan yang lainnya, karena semua aspek perkembangan anak saling mempengaruhi dan berhubungan erat antara satu dengan yang lainnya. Peningkatan perkembangan ketrampilan sosial anak tergantung pada stimulus yang kita berikan.

Melalui bermain berkelompok ular naga dan estafet karet gelang banyak hal yang dapat anak pelajari, anak dapat belajar berinteraksi dengan teman, belajar menghargai teman, belajar bekerjasama, belajar menyelesaikan masalah sederhana dalam kelompok, serta belajar bersikap sportif dengan mengikuti peraturan permainan.

Berdasarkan hasil observasi, kondisi awal ketrampilan sosial anak sebelum menerapkan metode bermain berkelompok kurang begitu maksimal. Interaksi antar anak dalam pembelajaran jarang terjadi, anak kurang suka berbagi serta lebih senang sendiri-sendiri dalam menyelesaikan tugas sehingga berdampak pada pembelajaran yang sedang berlangsung. Terbukti dengan data yang diperoleh baru 16,6% atau 2 orang anak dari 12 orang anak yang memiliki tingkat ketrampilan sosial yang baik sesuai indikator. Melihat kondisi yang demikian, peneliti menerapkan metode bermain berkelompok permainan ular naga pada siklus 1 maka terjadi peningkatan secara bertahap.

Pada siklus 1 sebagian besar anak telah terlihat perkembangannya yang semula pasif dan kurang bersemangat serta masih menempel dengan orangtua, setelah mengikuti permainan menjadi lebih aktif dan antusias, interaksi antar teman meningkat dan juga anak mulai senang bekerjasama dengan teman lainnya. Ada beberapa kendala yang peneliti hadapi di dalam pelaksanaan siklus 1 ini, yaitu permainan yang tergolong baru bagi anak-anak serta lagu yang dinyanyikan selama permainan berlangsung membuat anak-anak merasa canggung pada awalnya, sehingga mempengaruhi peningkatan ketrampilan sosial anak di awal-awal siklus. Namun demikian seiring dengan terus dimainkannya permainan ini selama beberapa pertemuan serta anak yang semakin senang dan bersemangat bermain, maka di akhir siklus 1 terjadi peningkatan ketrampilan sosial anak sebesar 58% dari yang awalnya 16,6%

Pada pelaksanaan perbaikan pembelajaran siklus 2, guru selaku peneliti menggunakan permainan estafet karet gelang untuk lebih memotivasi siswa mau mengikuti kegiatan serta dibutuhkan kerjasama yang baik dalam permainan ini akan lebih meningkatkan interaksi serta kemampuan anak dalam bekerjasama untuk memecahkan masalah sederhana yang timbul selama permainan. Hasil yang dicapai pada siklus 2 adalah 91,7 %. Angka yang dicapai telah melebihi target indikator yang telah ditetapkan. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.  
Perkembangan Ketrampilan Sosial Anak Melalui Metode Bermain Berkelompok

| NO | SIKLUS       | KETUNTASAN | KETERANGAN     |
|----|--------------|------------|----------------|
| 1. | Kondisi Awal | 16,6 %     |                |
| 2. | Siklus 1     | 58%        | Cukup Berhasil |
| 3. | Siklus 2     | 91,7%      | Sudah Berhasil |

Dengan demikian melalui metode bermain berkelompok dapat meningkatkan perkembangan ketrampilan sosial anak di KB Pelangi Bina Bangsa Desa Semirejo Kec Gembong Kab Pati Tahun Pelajaran 2016/2017.

### Simpulan

Kemampuan ketrampilan sosial siswa KB Pelangi Bina Bangsa pada kondisi awal sebelum pelaksanaan tindakan dinyatakan masih rendah yakni hanya mencapai 16,6% dari 12 siswa. Dengan diadakannya kegiatan bermain berkelompok ular naga pada siklus 1, kemampuan ketrampilan sosial anak meningkat menjadi 58% dan dengan diadakannya kegiatan bermain berkelompok estafet karet gelang pada siklus 2 ketrampilan sosial anak meningkat menjadi 91,7%. Berdasarkan pengamatan dari siklus 1 dan siklus 2 dapat disimpulkan bahwa kegiatan

bermain berkelompok dapat meningkatkan ketrampilan sosial anak usia 3-4 tahun di KB Pelangi Bina Bangsa Desa Semirejo Kecamatan Gembong Kabupaten Pati Tahun Pelajaran 2016/2017.

#### Referensi

- Burhan Bungin. (2007). *Penelitian Kualitatif Komunikasi Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daniel Geloman. (2015). *Emotional Intelligence Kecerdasan Internasina, Alih Bahasa: T Hermaya*. Jakarta: Pustaka Utama.
- Diana Mutiah. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Elizabeth B Hurlock. (1997). *Perkembangan Anak Jilid 1 Edisi Ke Enam*. Jakarta. Erlangga.
- Endah Prayuanty. (2014). *Meningkatkan Kemampuan Bekerjasama Melalui metode Bermain Pada Anak Kelompok B di TK PKK 54 Pucung Pendowoharjo Sewon Bantul, Yogyakarta, UNY*.
- Fadliyah. (2014). *Mengembangkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Sosiodrama Pada Anak Kelompok B Di TK Pertiwi 1 Belimbing Kecamatan Sambirejo-Sragen Tahun Pelajaran 2013/2014*, Surakarta, UMS.
- Jhon. W. Santrok. (2007). *Perkembangan Anak Jilid I*. Jakarta: Erlangga.
- Lara Fridani, Sri Wulan, Sri Indah Pujiastuti. (2009). *Evaluasi Pengembangan diri*. Jakarta: UT Departemen Pendidikan Nasional.
- Nana Sudjana dan Awal Kusuma MS. (2014). *Proposal Penelitian Perguruan Tinggi*, Bandung, Sinar Baru Algensindo.
- Patmodewo. (2000). *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Rahman Hibana S. (2005). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: PGTK Press.
- S. Margono. (2009). *Metodologi Penelitian Pendidikan Komponen MKDK*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Balai Pustaka.
- Sumiyati. (2014). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*. Jogjakarta: Indie Book Corner.
- Sumiyati. (2011). *PAUD Inklusi PAUD Masa Depan* Yogyakarta: Cakrawala Institute.
- Tadkiroatun Musfiroh. (2008). *Cerdas Melalui Bermain Bersama*. Jakarta: Grasindo.
- Tedja Saputra, MS. (2001). *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Wina Sanjaya. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.